

9 egér és a Voodoo 3 család tesztje



A CD-ROM
MELLÉKLETEN:

NFS4
Drakan

KIPRÓBÁLHATÓ DEMO

1999. JÚNIUS

MAGYAR PC-X

E3

Összefoglaló a számítógépes játékipar
évi legnagyobb eseményéről 24 oldalon

Warzone 2100

Totális 3D háború:
klasszikus valós idejű stratégia

Might & Magic VII

Hatalom és varázslat már hetedszer

Ízelítő a CD tartalmából:

Demók: Need For Speed: High Stakes, Hidden & Dangerous,
Drakan, Shadow Company, Warzone 2100

Mélyvíz: antivirus, video driverek, CD-Grabberek, CD lejátszók, FTP-kliensek,
MP3-kódolók és lejátszók, képnézegetők, képlöpők és még sokan mások

Demozóna: válogatás az elmúlt hónap külföldi partyaikból

Patchek: Half-Life 1.0.1.0, Lands of Lore 1.07, Settlers 3 1.34, Sin 1.05,

PC-X User: állandó programozási mellékletünk forráskódokkal
...és még rengeteg más hasznos és érdekes dolog!

1999. június

Ára: 995 Ft Előfizetve: 700 Ft

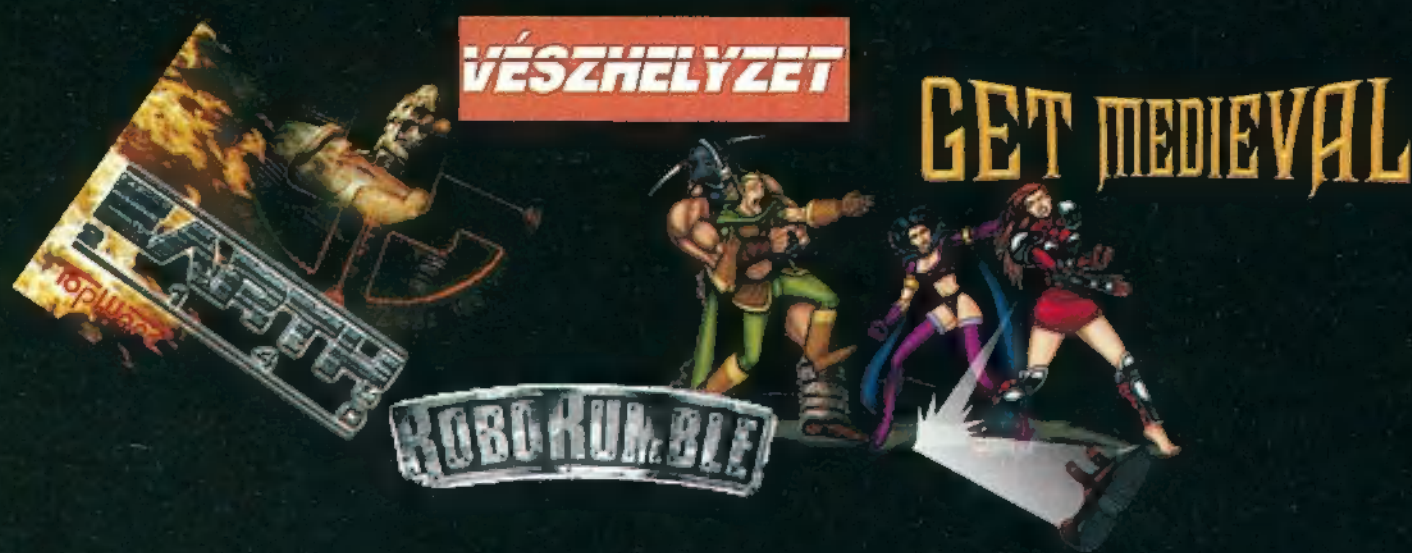


9 771218 358009

Lands of Lore 3, Might & Magic VII, Warzone 2100, GTA: London 1969, Imperialism 2, Midtown Madness, Ed Hunter, Actua Ice Hockey 2, Jack Nicklaus 6, Pro 18: Pro Tour Golf, Abe's Exodds végigjátás

Miért érdemes nyáron is a sötét szobában ülni a strand és a napfény helyett?
AZÉRT, HOGY TÉLEN LEGYEN MIVEL JÁTSZANI!

Nyárköszöntő, esőváró akció a **TopWare INTERACTIVE** magyar nyelvű játékaiból.



RoboRumble Vészhelyzet Earth Gold Edition Get Medieval

~~6.995.-~~ **4.995.-** ~~4.495.-~~ **2.995.-** ~~4.995.-~~ **2.995.-** ~~6.995.-~~ **4.995.-**

Shogo - Mobile Armor Division - 6.995 Ft magyar nyelvű szoftver

Knights & Merchants - 6.995 Ft magyar nyelvű szoftver

JACK ORLANDO - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft magyar nyelvű kézikönyvvel

Rage Of Mages - 6.995 Ft magyar nyelvű kézikönyvvel

SILVER GAMES I. - 4.995 Ft 10 teljes verziójú játék

MICROGRAFX - 4.995 Ft PICTURE PUBLISHER 6.0

MICROGRAFX DESIGNER 6.0 - 4.995 Ft magyar nyelvű "help"-pel

TopWare
INTERACTIVE

TRAVELBOX - Hungária Kft. 3201 Gyöngyös, Pf.310 Tel/Fax: 37/315-905
www.travelbox.hu tbh@interdnet.hu

AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

Érdemes a PC-X-re előfizetni!

Lezárult az előfizetési akció, gazdáira találtak a nyeremények

Mindenki, aki 1999 márciusában érvényes előfizetéssel rendelkezett, automatikusan részt vett az áprilisban tartott, közjegyző előtti sorsoláson!

Az alábbi nyeremények találtak gazdáira:

Fődíj:

A világon egyetlen kézzel festett Carmageddon robogó

Koncz Győző (Abda)

2. díj:

1db hordozható CD lejátszó
Szabényi Tamás (Polgár)

3-5. díj:

Walkman
Király Tibor (Szerencs),
Mazán Róbert (Békéscsaba),
Soós Levente (Szentendre)

További nyereményeink voltak:

50 db játékprogram, 100 db PC-X CD tartó, 100 db PC-X póló,
100 db PC-X bögre.

A nyereményeket postáztuk!

MINDENKINEK GRATULÁLUNK!



Megrendelőlap

PC-X előfizetés

- 1 évre (8400 Ft)
- 1/2 évre (4200 Ft)
- 1/4 évre (2100 Ft)

Melyik hónaptól:

PC-X Magazin régebbi száma CD csomaggal:

- CD csomag (5-11, 12-16 100 Ft/db)
- CD csomag (17-22, 1200 Ft/6db, 250/db)
- CD csomag (24-27, 1200 Ft/4 db, 350/db)
- PC-X Túlélőkészlet (2880 Ft)

A túlélőkészlet darabjai külön is megvásárolhatók:

- PC-X számológépes kulcstartó (680 Ft)
- PC-X bögre (680 Ft)
- PC-X egérpad (680 Ft)
- PC-X szerszámkészlet (480 Ft)
- PC-X póló (680 Ft)

További PC-X ajándéktárgyak:

- PC-X-es CD tartó (680 Ft)
- PC-X himzett baseball sapka (1180 Ft)
- PC-X Útikalauz (2 CD + poszter 990 Ft)**

Áraink az ÁFÁ-t igen, de a postaköltséget nem tartalmazzák!

Nevem:

Címem:

Csekket kérek

ÁFÁS számlát kérek

Utánvétellel kérem a csomagot

Rendelésed e-mailben is feladható: pcx.terjesztes@idg.hu A fentieket személyesen is megvásárolhatod ügyfélszolgálatunkon:

1812 8p., Márvány u. 17. (Bejárt az Alkotás u. felől, ngitva H-P: 12.00-18.00)



Jog van, MP3 nincs

Ha megnézik az e havi CD-t, látni fogjátok, hogy nincsenek 30 másodperces MP3-ajánlók. Tanulságos történet.

Amikor 96-ban CD-melléklettel kezdett megjelenni a PC-X, felmerült, hogy az X-Music rovatot milyen jól ki lehetne egészíteni valamilyen igazi zenei ajánlóval. Két gondunk volt: a minőség/méret probléma, illetve a jogi megközelítés. Az elsőre az áttörést számunkra is az MP3 formátum jelentette. Utóbbi úgy oldódott meg, hogy valaki azt mondta, 30 másodperc szabadon leadható. Itt álljunk meg egy szóra.

A jogvédő mai álláspontja szerint erről szó nincs, nem is volt soha, és egyáltalán hova gondolunk. Ezt el is fogadom, hibát követtünk el, amikor nem néztük meg a törvényt, hanem megbíztunk valakinek a szavában. Ezzel szemben, amikor 97 nyarán megkerestük a hanglezkiadókat, hogy mit szólnának hozzá, ha a CD-n 30 másodperces zenei részleteket tennénk fel az általuk rendelkezésre bocsátott CD-kből, nagyon jó ötletnek találták, és egytől egyig mind hozzájárult ehhez. (Itt követtük el az első hibát: erről nem kértünk tőlük papírt.) Sőt, később arra is akadt példa, hogy morogtak, ha valakit véletlenül lehangtunk a CD-ről! Ezek szerint a hanglezkiadók nem tudják a magyar szerzői jogot. Mint ahogy mi sem tudtuk. Mint ahogy ez nem érdekelt másfél éven keresztül senkit, hiszen 97 szeptemberétől 99 májusáig minden hónapban ott volt a CD-n ez a **REKLÁM** – teljesen ingyen! Igen, reklám, minden CD félperces reklámja, amiért akár pénzt is kérhettünk volna, de soha meg sem fordult a fejünkben, hogy ezt tegyük.

Most, másfél év után, megváltozott valami. Talán már olyan jól állunk az európai csatlakozással, hogy a RIAA vagy a nyugat-európai hanglezkiadók szövetségének (ha van ilyen) szelleme látogatást tett nálunk, és szétnézett, hol léphet fel keményen az illegális MP3-ak ellen. És megtalálta a PC-X CD-n a 30 másodperces részleteket. (Sóhaj.) Ja, és ha kérdeznének: ugyanez pepitában a film-előzetesekkel is!

The Richfielder

CÉLPONTBAN

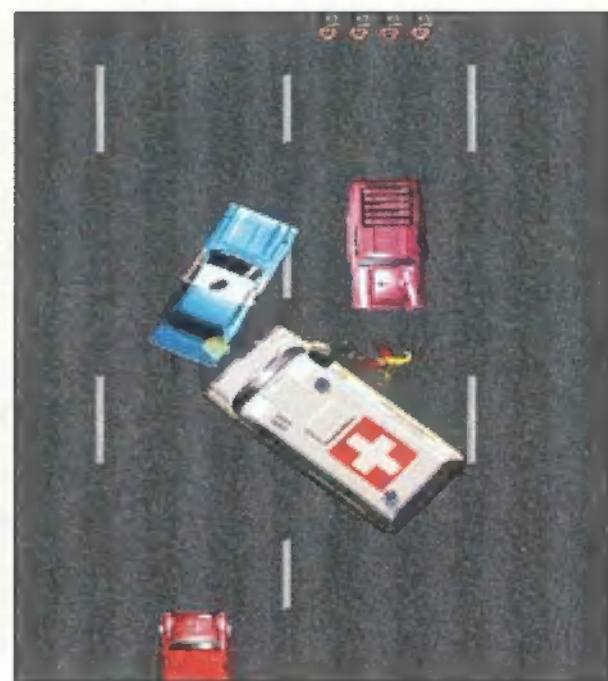
8 E3

Összefoglaló a számítógépes játékipar évi legnagyobb eseményéről 24 oldalon.



GAMEPORT

Hotline News	6
Lands of Lore III	34
Might & Magic VII	36
Warzone 2100	38



GTA: London 1969	41
Imperialism 2	42
Midtown Madness	44
Ed Hunter	47
Actua Ice Hockey 2	48





Jack Nicklaus 6	50
Pro 18: World Tour Golf	51
Abe's Exoddus	52
Cheatek	58

MÉLYVÍZ

60	Pro DJ
61	Evolution
62	Tuning III
64	Voodoo 3 teszt
66	Egerek egymás közt
68	Windows Commander
70	Szörfözni mentünk



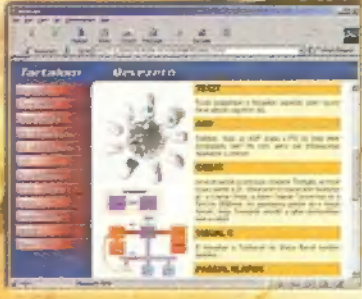
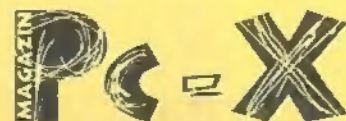
MÁSVILÁG

Demozóna	74
X-Music	76
DVD Rovat	78
Aréna	80
Hátsó oldal	82

PC-X
USER

TARTALOM

- HTML** - Gombok készítése
- Cheat** - A szokásos csalás
- Delphi** - MDI-s alkalmazások
- Visual C++** - Statusline és toolbar
- Pascal iskola** - A fájlkezelés alapjai
- TESZT** - Rágcsálók és macskaeledetek
- Hardver** - AGP - Accelerated Graphics Port
- Demo** - Perspective Corrected Texture Mapping
- Kommunikáció** - Az IRC protokoll és a mIRC
- 3D kártyák tesztje** - Slot 1-es és Super 7-es alaplappal

VI. Évfolyam 6. szám
1999. június

Következő számunk
július 6-án jelenik meg.

Megjelenik havonta.
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó:
Bíró István
ügyvezető igazgató

Felelős szerkesztő:
Spányik Balázs (The Richfielder) • trf@idg.hu
Szerkesztő:
Samu József (Sam. Joe) • samjoe@idg.hu
Főmunkatárs:
Peller András (Pelace) • pelace@idg.hu
Tördelőszerkesztő:
Palotai Árpád (Malachit) • malachit@idg.hu
Reklámreferens:
Paál Szilárd (Doki) • szilard@idg.hu
Kereskedelmi iroda: 356-8691
PC-X Club Bázisparancsnok:
Almássy Ernő (Arnie) • arnie@idg.hu
(Trau pillanatnyilag megreformálja a hadsereget)
PC-X User szerkesztő:
Bérczi László (R4s) • pc-xuser@freemail.c3.hu
Külsős munkatársak:
Bíró Dániel (El Capo) • elcapo@idg.hu
Bódy Zoltán (Godzilla) • godzi@matav.hu
Branyiczky Gábor (Schuerue) • schuerue@idg.hu
Kovács Balázs (Basq) • basq@eurotrend.hu
Mánfai Tamás (Skywalker) • manfai@neu2.njszki.hu
Újhegyi Péter (Jupi) • jupi@idg.hu
PC-X User stábj • pc-xuser@freemail.c3.hu
Logóterv:
Kondákor László

Postacím:
1537 Budapest, Pf. 386.
A szerkesztőség és a Club címe:
1012 Budapest, Márvány u. 17.
(PC-X Club bejárat az Alkotás u. felől)
A szerkesztőség e-mail címe:
pcx@idg.hu
A megrendelés e-mail címe:
pcx.terjesztes@idg.hu
Csak előfizetés – zöld szám:
06-80-200-263
Telefon:
356-0691, 356-8291, 212-0398, 214-9512
PC-X Club: 343-as mellék;
Előfizetés, hibás CD-vel kapcsolatos probléma
esetén 322-es mellék; szerkesztőség: 316-os mellék
Telefax: 356-9773
PC-X Gamez Web oldal:
www.pcx.hu

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pénzügyi jelzőszámra.
OTP bankkártyával rendelkező olvasóink előfizethetnek az InterTicketnél a 266-0000 számon (hétfőtől szombatig, 9.00 óra és 20.00 óra között).
A lap ára 995 Ft. ■ negyedéves előfizetés 2100 Ft. ■ féléves 4200 Ft. ■ az egyéves 8400 Ft.

Nyomás, kötészet: Mesterprint Kft.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 98.0724
HU ISSN: 1218-358X
Terjeszti ■ Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., ■ Hírker Rt., ■ alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek

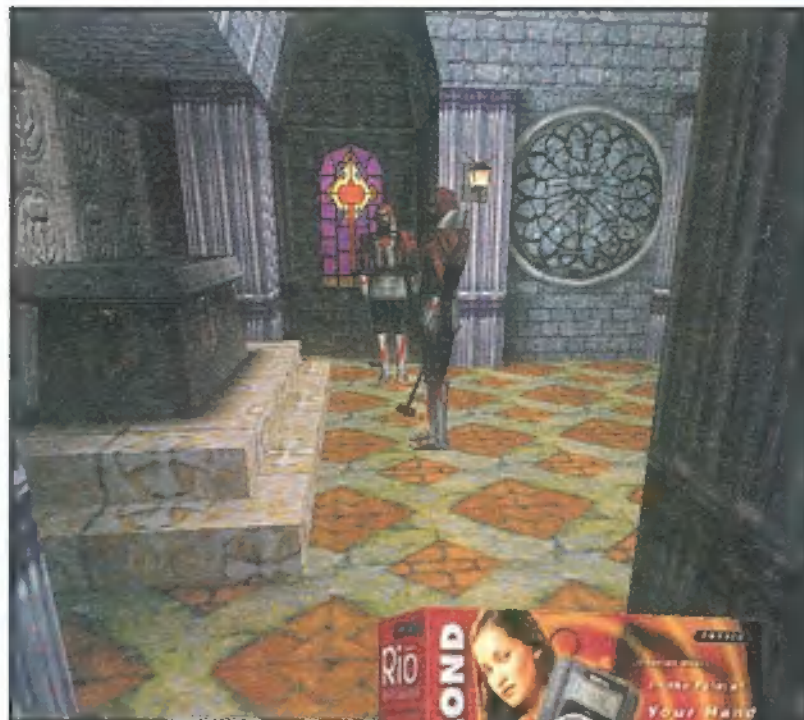
A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetéseket és a CD-n található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállalunk.

A mellékelt CD a PC-X Magazin térítésmentes ajándéka. Önálló forgalomba nem hozható. Tartalma marketing célú, nem a termék eladását szolgálja, illetve leendő programok ismertetője.

Thief-áradás várható

Az Eidos Interactive megállapodást kötött a Lookig Glass Studios-szal, miszerint ez utóbbi legalább 4 Thief-re épülő programot szállít majd. Aki nem tudná, hogy miről van szó, annak mondom, hogy a Thief a 3D-s lövöldözős játékok egy olyan változata, ahol a lényeg nem minden szembejövő felaprításán, hanem a lopakodáson, rejtőzködésen van. A főhős Garrett, a tolvajok céhének egyik legügyesebb tagja, és őt kell végigkalauzolnunk számtalan küldetésen.

Az egyik új játék a Thief: The Dark Project Gold kiadása lesz, ami három teljesen új küldetést tartalmaz majd az eredetihez képest, és őszre várható. A másik a Thief 2: The Metal Age, amiben újra Garrett kalandjaiba élhetjük bele magunkat. Az eredeti játék összes elemét megtalálhatjuk majd a második részben, de természetesen javítanak majd a megjelenítésen és egyéb apróságokon is. A megjelenés 2000 tavaszán várható. A másik két újdonságra egyelőre a titok homálya borul.



Diamond áruhanás



Nem sűrűn van példa arra, hogy nagymértékű árcsökkenés történik. Arra pedig még kevesebb az esély, hogy a nemzetközi áruhanás a magyar felhasználók számára is érzékelhető legyen. A Diamond elhatározta, hogy kiváló minőségű, ámde kissé drága termékeinek árát jelentősen lecsökkenti, és ezen akciója a hazai forgalmazó, a Pixel Multimédia árlistáján is jelentkezett. Csak a példa kedvéért: Diamond MX 300 hangkártya 34.000 Ft-ról 16.800 Ft-ra zuhant egyik napról a másikra!!! Diamond Rio MP3 player 49.900 Ft-ról 36.800 Ft-ra. (Nettó árak.) Érdemes az új, igen akciós teljes Diamond árlistát megtekinteni a www.pixel.hu-n.



Shogo kiegészítő leállítva

A Shogo: Mobile Armor Division rajongóival elég elszomorító hírt kell közölnöm: a Monolith Productions bejelentette, hogy az Instant Accessnél fejlesztett Shugotenshi nevű kiegészítés készítését bizonytalan időre felfüggesztették, vagyis abból már nem lesz semmi. A hírek szerint a döntés nem a Monolith berkeiben született, hanem az Instant Access állította le a projektet. Állítólag az Aztech Media-nál készülő másik kiegészítő sem kerül befejezésre.

Ám ez nem jelentheti a Shogo univerzum halálát, mondták a Monolith-nál, tervezik további Shogo játékok készítését és kiadását. Ám jelen pillanatban a folytatás nem készül, mert nincs rá programozó csoport, ugyanis jelenleg minden emberük a LithTech2 engine-re készülő No One Lives Forever című akciójátékon és a 3D izometrikus Sanity-n dolgozik. Legkorábban 2000-ben szabadul fel egy csapat, amelyik elkezdheti a fejlesztést, így még eltart egy ideig, míg kezünkbe kapjuk a folytatást. Külső csapatot ugyanis nem hajlandók fölvenni a célra, mert szorosan irányításuk alatt szeretnék tartani a jövőendő programjaik készítését.

TV-NET hírek

Lassan egy hónapja, hogy a kábeltéves Internet szolgáltató rákapcsolódott közép Európa egyik legkorszerűbb műholdas ATM adatátviteli rendszerére, amely az INTELSAT műholdjain keresztül biztosít kapcsolatot az Egyesült Államokkal. Az, hogy ezen kapcsolat felhasználásával a TVNET Kft. bevezette a nemzetközi gerinchálózati és bérelt vonali szolgáltatását, számunkra talán nem olyan izgalmas, de az, hogy ez milyen jótékony hatással van a külföld felé irányuló sávszélességre, már sokkal inkább. ☺

Ultima Online Európában

Az Electronic Arts Európában indít egy Ultima Online: The Second Age szervert és egy hozzá tartozó ügyfélszolgálatot is. Ez azt jelenti, hogy a több mint 15000 jelenlegi európai felhasználónak immár nem kell Észak-Amerikába telefonálnia az ottani hivatali időben, ha valamilyen segítségre van szükségük, hanem ugyanezt megtehetik itt is. A másik előny, hogy az Ultima az itteni boltokban is kapható lesz. Ráadásul fordítóprogramokat is készítettek, hogy ne csak az angolul tudók élvezhessék a játékot. Beépítve a angol-német, az angol-japán fordítók lesznek, de több modul is letölthető a hivatalos website-ról, a www.uo.com-ról.



Rally-szerelmesek, figyelem!

Az Infogames nem akar kimaradni a Rally szimulátorok igen jelentős sikereiből és a Digital Illusions műhelyével együttműködve nemsokára egy szépreményű játékkal lepi meg a szálgulás szerelmeseit. A Rally Masters nem kevesebbre vállalkozik, mint a Colin McRae Rally elsőségét elhódítani. S hogy mit ígérnek nagyra törő terveikhez? Nem kevesebb, mint 50 különböző nehézségi szinttel rendelkező pályát, 22 (!!!) választható autót, 23 versenyzővel, tökéletes 3 dimenziós térhangzást, amely alkalmazkodik a külső környezethez, valós hango-

kat töréseknél, borulásoknál, káprázatos, 1800x1200 pixeles felbontást (Voodoo 3 előnyben) és soha nem tapasztalt részletességgel megrajzolt kocsikat, élethű modellekről vett minták alapján. Ehhez csak hab a tortán a valós idejű rongálódás és meghibásodás, valamint az időjárás függvényében változó kezelhetőség és manőverezési képesség. A képek alapján látható, hogy a készítők nem bíznak semmit a véletlenre és a jelenleg 80%-os készenlétben lévő program augusztusra könnyen átrendezheti az eladásokat.



Új Alpha Centauri pályák

Az új pálya, amit a játék hivatalos honlapjáról lehet letölteni (www.alphacentauri.com), egy távoli kontinensre helyezi a játékost, ahol négy csoport épített ki erődítményt egy ősi lelet körül, amit ugyanaz a civilizáció épített, mint amelyik a monolitokat és egyéb idegen tárgyakat készíttette. A lelet azt a játékost, aki birtokában tartja plusz energiával és ásványokkal látja el. Két-két frakció szövetségben van és a cél, hogy a másik párost megakadályozzuk a küldetésük végrehajtásában, miközben a miénk sikerül. Döntetlent elérni nem nehéz, de döntő győzelemhez már nem kis tudás kell. A kiegészítés az angol, a német és a francia nyelvi verziókhoz jelent meg.

Az Interactive Magic kiszáll

Újabb szomorú hír. Az egy ideje pénzügyi problémákkal küzdő Interactive Magic felhagy a CD-ROM-ok kiadásával, tevékenységét az Internetes szolgáltatásaira korlátozza, melyek az iMagic Entertainment Network, más néven iEN (www.imagicgames.com), GameHub (www.gamehub.net) valamint MPG-Net (www.mpgn.com). CD-ROM termékeit a francia Ubi Soft vásárolta meg készpénzért.

Falcon Voodoo3

A Falcon Northwest Computer Systems egy a 3dfx Voodoo3 3500 TV kártyájára épülő terméket dob piacra. Ezzel megdölt az a feltevés (ahogy eddig mi is tudtuk), hogy nem lesz más cég által készített Voodoo3 alapú kártya. A Falcon kártyája a technológia egy speciális változatát használja majd, és az amerikai kiadást júliusra ígéri. A felturbózott sebességgel a kártya 200 Mhz-en fut majd (az alap 183-on), 400 megatexelt képes kihajtani, hardveres DVD gyorsítás, TV kimenet stb., vagyis semmi különlegesség azon kívül, hogy kicsit gyorsabban pörög, mint az eredeti. Érzésem szerint nem sok darab kerül majd kis hazánkba.

Megjelennek a PC133-as RAM-ok

A Corsair Memory elkezdte piacra dobni a 133 MHz-es SDRAM moduljait. Az első darabok 64 és 128 megás Non-ECC modulok lesznek, melyek elérési ideje 5ns körül van. Az árak kicsit borsos lesz, mert az első ajánlott árak (átszámítva) kb. 26000 és 51000 Ft körüli összegről szólnak.



Késik a Shogun

Az Electronic Arts, a XVI. századi japánban játszódó stratégiai játék a Shogun: Total Wars, a negyedik negyedére csúszik. Az így szerzett extra időben az egyébként sem csúnya játék grafikáján akarnak csiszolni, illetve az EA On-Line játékrendszer, a BattleNet használatát kívánják beépíteni.





E3 1999

ŐRÜLT HANGYABOLY HÁROM NAPIG

TRf

Electronic Entertainment Expo – szórakoztatóipari szakkiállítás, amúgy amerikai módra. Aki járt már Ifabón, Comptairen vagy újabban Infón, pontosan tudja, hogy is megy ez nálunk: mérsékelt tömeg, mérsékelt hangzavar, mérsékelt mennyiségű és érdekességű látóivaló. Ugyanez Amerikában egy kicsit más: az összes „mérsékeltet” cseréld le „elképesztőre”, akkor kezdesz képben lenni.

V iszonyítási alapként képzelj el egy fél vagy inkább kétharmad „A” pavilon méretű kiállító termet. Ebből rögtön hármat! Képzelj mellé még kisebb bemutató termeket (sokat), szobákat, hatalmas előtereket, átvezető folyosókat, jó 10 perces sétákat egyik helyről a má-

megérteni, beszélni a fejlesztőkkel vagy a kiadóval, a sajátos jellemzőket megjegyezni, mindezt jól elraktározni, hogy majd emlékezz rá a „vállalásakor”. Azon veszed észre magad, hogy egyik megbeszélés belelóg a másikba, egyébként minden „hű, de klassz, bocs, de most már mennem kell tovább”, és már rohansz egy következő cél felé. Útközben egy-két fénykép. Az új helyszínen immáron n+1-szer alázkodsz meg a helyi a recepció hölgy előtt, aki így hajlandó kezébe venni a névjegyedet, mosolyogva átnézni a PR-es előjegyzését, és ha megtalál benne – ami egyáltalán nem biztos, még akkor sem, ha előre leegyeztetted –, talán (!), hajlandó előkapni a kis walky-talky-t, és rádióan kerestetni az illetőt, aki vagy előkerül, vagy nem. Általában késik.

A cél a speciális sajtóanyag megszerzése, nem az, amit kiszórnak a pórnépnek! Minden nap 10 kilónyi papírt viszel haza, meg CD-eket, rengeteget. Ezeket jobb esetben lepasszolod napközben a csomagmegőrzőbe – záráskor egy óra sorban állás –, vagy cipeled magaddal, így megszakadsz. Mind-egy, így is, úgy is, étlen-szomjan, lejárod a lábad, és mikor végzel, már csak arra vársz, hogy minden ledobhass a szállodában egy székbe, és elterülj az ágyon. Halványan felrémlik még, hogy hoztál egy notebookot, hogy előre tudj dolgozni, de a gondolatától helyben elájulsz. Másnap reggel az óra csipogására ébredsz, a zuhany alatt térsz magadhoz, és kezdődik minden előről. A negyedik napon hajnalban indul a géped, de ez már egy másik történet. Csupa jókedv, felhőtlen vidámság, kacagás egy ilyen E3. Valódi móka. Jövőre ki is megy helyettem?!



síkba, lépcsőket és mozgólépcsőket, standokat és különböző felfújható, karton, fém, plüss, néha több méter magas, esetleg életre kelt reklámfigurákat. Talán a gigantikus jelző volna a megfelelő.

Ez még csak a körítés, és a lényeg nem ez, hanem ami benne van! Gondolok itt az iszonyúan sok kiállítóra, az általuk kihozott, bemutatott, reklámozott software- és hardware-tömegre. Talán tavaly, az ECTS-ről írva megpendítettem, hogy jövőbe lát, aki ott van. Itt ez hatványozottan igaz. Csak egy a bökkenő: az angol kiállítás-hoz képest sokszor akkora mennyiségű anyag áttekintésére éppen ugyanannyi idő áll rendelkezésre: 3 nap, helyesebben 24 óra. Itt villanjanak eléd a képtelenség, a frusztráció, a depresszió és az örület szavak; egyszerűen nem vagy képes mindenre időt szakítani, alaposan megnézni,



Folytatás folytatás hátán: második, harmadik, negyedik rész, új ötlet sehol, vagy csak elvétve. Mindenki Pentium II sokra és Pentium III-ra optimalizál, és előszeretettel használja a harmadik generációs 3D-gyorsítókat: TNT2-t, Savage 4-et, Voodoo 3-at. A dologban az a szép, hogy a V3-tól eltekintve ezek csak prototípusként léteztek, de többet nem sikerült róluk megtudni, ugyanis mind az S3, mind az nVidia távolmaradtak az eseménytől. Persze ott volt a 3Dfx, aki naponta egy-egy új VW bogár kisorsolásával próbálta rábeszélni a világot, hogy jó az a 16-bites render. A Microsoft is kihozta a vörösén világító, golyómentes egerét és speckó gamepadjét, amivel 3D-s játékokat lehet játszani – több órás gyakorlás után –, de rögtön sietett mindenkit megnyugtatni: csak októberben dobja őket piacra.

Nem panaszkodhatunk, tényleg (majdnem) mindent meg lehetett nézni az E3-on, ami a közel- és távolabbi jövőben válik csak valósággá.

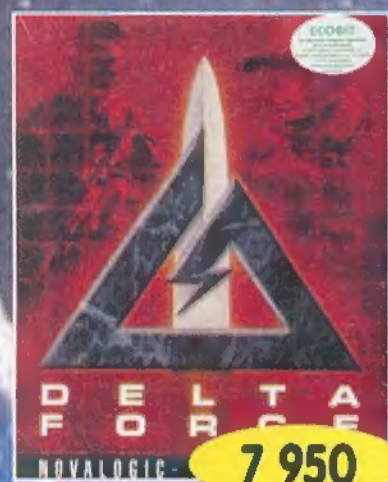
Csak a körülményekkel nem tudok kibékülni.



CD GALAXIS

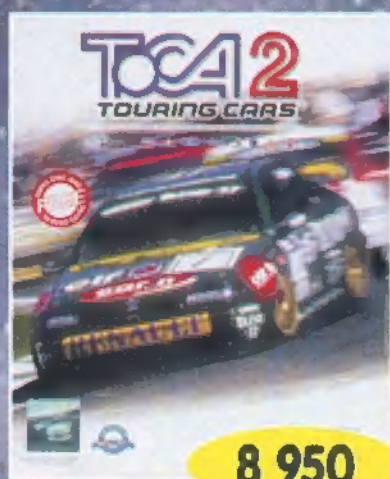
Most már két helyen!

Már a Blahánál is megtalálasz minket, ahol természetesen a megszokott széles választékkal és előnyös árakkal várunk!

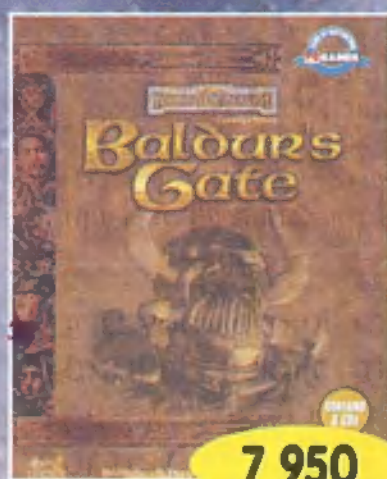


Delta Force

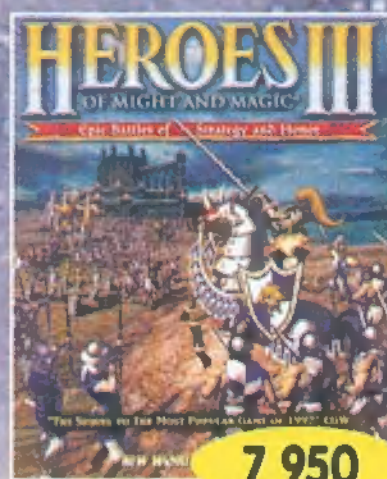
7 950



8 950



7 950



7 950



Colin McRae Rally

7 950

TOCA Touring Car 2 Baldur's Gate Heroes Of M&M 3

MEGDUPLÁZOTT KEDVEZMÉNYEK!

Új boltunk megnyitásának alkalmából!



MegaPak 9

4 950



X-Files The Game

3 950



5 950

Need For Speed 3



6 950

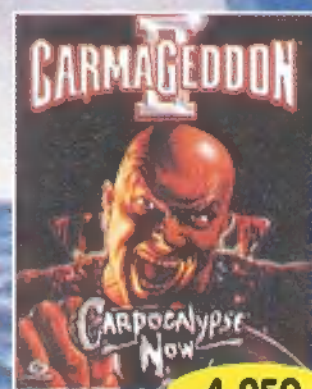
KÜLDETÉSLEMEZ

Baldur's Gate Mission



5 950

FIFA '99



Carmageddon 2

4 950



Dark Omen + DL 2

2 950



Settlers 3 Gold

9 950



Screamer Injection

1 950



Dungeon Keeper Gold

2 950

+ AJÁNDÉK!

Minden új vásárlónkat most első vásárlásánál megajándékozunk örök érvényű törzsvásárlói kártyánkkal!



Részletes árlistánkhoz lapozz kettőt!



CD GALAXIS – BUDA

1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zsigmond körtérnél)

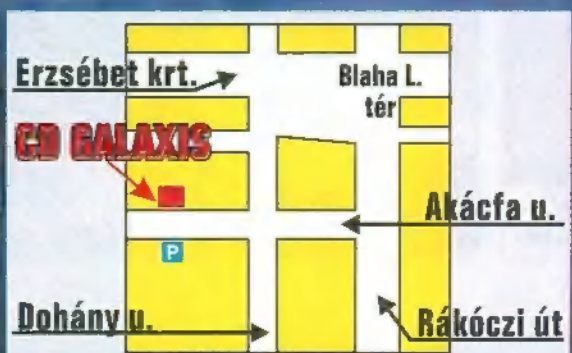
Telefon/Fax: 361-4061

CD GALAXIS – PEST

1072 Budapest, VII. kerület
Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térenél)

Telefon: 321-1565

Internet honlap: www.cdgalaxis.hu
Friss árlista 0-24h: FaxBank 2-333-666 / 2345 #
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 10-18h





Activision

QUAKE 3, STAR TREK ÉS A FOLYTATÁSOK

A „DirectX” életre kelt sikertörténete ez a cég, amely az 1995-ös Pitfall for Win95-ből mára az egyik multivá nőtte ki magát. Multin azt értjük, hogy olyan kiadóról van szó, akinek keze alatt jó néhány fejlesztőcsapat dolgozik.

Többek között ugye az *id Software*, amely a **Quake 3: Arénával** – amint az várható volt – az E3 egyik slágertémáját szolgáltatotta. Időközben végre megjelent a Win9x-es tesztváltozat, úgy hogy a szerencsések már megcsodálhatták azt, amitől én ott első látásra, kapásból padlót fogtam. A kiadó egy érdekes arénát épített fel a játék bemutatására, amelyet Q3 logók fogtak köz-

szereket úgyszintén, a hihetetlen spec. effektusokról nem is beszélve. Amit tudni lehet még, hogy persze továbbra is multiplayer játéknak készül, de egy játékos üzemmódban is végigharcolhatjuk a 30 rendelkezésre álló pályát egyre keményebb botok ellen! Hihetetlen csatákat

vívhatunk majd egymással, választva a 20 karakter 3-3 „bőre” közül. A görbe ívek, az érdekes dobantók (a lift helyett kerültek a játékba – hatalmasat dob az emberen), az „átlátszó” teleporthok (átlátni a célhelyiségbe) mind fantasztikusan feldobják a játékot. Ha teljes pompájában akarod élvezni, nem árt, ha szétnézel a 3. generációs 3D-gyorsítók piacán, Carmack a TNT2-t ajánlja! Nyárna ígérük.

Gondolhatjátok, hogy máris sorban állnak a népek, hogy átvegyék a technológiát. Első helyen áll a **Star Trek Voyager: Elite Force**, amely az egyik azon három Star Trek cím közül, amelyet a kiadó az E3-on jelentett be. Szintén belsőnézetű 3D-s akció lesz, és természetesen a TV-filmsorozat alapjaira épül, amellyel egyelőre egyedülálló a többi Trek-feldolgozás között. A történet kissé sablo-

nos: jönnek a csúnya idegenek és elfoglalják a hajót, így hirtelen az egész galaxis sorsa az elit kommandó egyetlen tagján múlik majd: rajtad. A játék felvonultat majd minden gonosz idegen életfor-



Quake 3 Arena

re, és csak egyfelől lehetett megközelíteni, így elég nagy volt a tolongás a bent lévő 4 vagy 5 gép körül. Az Arénáról már elég sokszor írtunk, de eddig csak screenshotokat láthattunk csak belőle. Most viszont valami egészen hihetetlen látvány tárult elém. Az eddig örökké szidott Quake-egyszínűség eltűnt, a pályák rendkívül látványosak, mind felépítésben, mind részletekben. A játékosok és a



Star Trek Armada

mát, ami csak befér a Trekkie világába, köztük a Borgot is, a kockahajójával együtt. Ennél szerintem sokkal izgalmasabban hangzik a **Star Trek: Armada**, amely egy valósidejű stratégia lesz, mégpedig a TNG csapatra és környezetére építve. A kerettörténet itt is a Borgok támadása köré szövődik: vagy velük, vagy ellenük kell helyt állnunk, utóbbi esetben a föderáció, a romulanok vagy a klingonok irányításával. Ezúttal sem kell attól tartanunk, hogy kevés lehetőségünk lesz kibontakozni: mintegy 30 űrhajót, űrállomást valamint a flották összes hajóját tologathatjuk majd az űrben, ahol mókás aszteroida-mezők, napkitörések, féreglukák és mi szem szájnak ingere vesz majd körül. A harmadik pedig az immáron nálunk is bemutatott film, a **Star Trek: Insurrection** feldolgozá-



Star Trek Voyager



Star Trek Insurrection



Battlezone 2



Heavy Gear II

sából készült, hasonló nevű akció-kaland. Természetesen ez is a TNG szereplőgárdára épít, amelyhez ifjú zászlósként csatlakozunk (lesz saját phaserünk és tricorderünk is, jaj de jól!). Parancsainkat (küldetéseinket) egyenesen Picardtól kapjuk, ennek végrehajtása során bontakozik ki ■ történet: ■ Ba'ku bolygó titka, ■ romulanok terve. Számos megoldandó fejtörő, valamint a csillagflotta szerencsétlenül járt tagjai várnak ránk – azaz röviden: ■ föderáció sorsa ismét csak a mi kezünkben lesz. Ősz vége felé várható, míg a másik két játék megjelenése bizonytalan: az amerikai megjelenés karácsonyra van kitűzve, de lehet, hogy Európába csak 2000 tavaszára ér ide.

A fentiekén kívül további öt játékot mutatott be az Activision. A BattleZone név nem ismeretlen az öreg motoros PC-X olvasóknak, hiszen anno nagy bulit rendeztünk a tiszteletére a Klubban. Érkezik a folytatás, **BattleZone II** néven, meglepően látványos grafikával (már az első sem volt csúnya), és egyszerűsített irányítással. Ahogy kivettem a bemutatót tartó fejlesztő szavaiból, a lényeg, hogy minden egység működik magától, tehát kevesebbet kell vele molyolni, így nyugodtan koncentrálni arra, hogy egyrészt telepítsd, majd megvédd őket. Persze felvonultatnak több mint harminc egységet – földön, vízben, levegőben –, huszonöt félelmetes fegyvert, és rengeteg küldetést, amelyek hat intergalaktikus világra épülnek. Nem is kell rá sokat várni, csak nyárig.

Úgy látszik, Lucas divatba hozta, hogy a folytatás előbb játszódik, mint aminek a folytatása volna. Legalábbis ■ **Dark Reign 2** biztosan, ugyanis a 26. század Földjén kell majd kavarnunk benne, ahol felkelő törzsek vívják szabadságharcukat a sokkal erősebb hatalommal szemben. A hajdani, nagyszerű valósídejű stratégia második része sem hoz szégyent

alkotóira, valószínűleg jó pár új rajongót szerez magának. Érdekessége, hogy a jól ismert bázis-építés, nyersanyag-gazdálkodás és ■ háborúskodás mellett lehetőségünk lesz ■ külső 3D-s nézőpontból átbújni bármelyik egységünk bőrébe, és az ő szemszögéből vizsgálni a történeteket. Sajnos a karácsonyi szezonig várnunk kell, hogy kiderüljön, miért is jó ez.

Sam. Joe kedvence, az **Interstate '82** is szépen alakul. A meglehetősen sajtóságos grafikájú és hangulatú játék most Starsky és Hutch idejébe költözik. A táj és az autók ábrázolása sokat javult, mint ahogy a játszhatóságba is új szintet visz ■ rengeteg, azaz több mint 25 helyszín. Las Vegasból egészen a szupertitkos Area 49-ig. Lehet majd száguldozni fel-alá, löni egymást szitává változatos fegyverekkel, egy a lényeg, hogy megvédjük Amerikát a gaz betolakodóktól. Ha minden jól megy, ősszel kerül a polcokra.



Vampire

Soha nem látott sikere van a gigantikus-robotos játékoknak, így nem csoda, ha nyakunkon a **Heavy Gear II**. Az új 3D-s motor kellemesen látványos képeket varázsol elénk, miközben tonnás vastömegünkkel és hihetetlen pusztító fegyverekkel miszlikbe aprítjuk ■ gaz ellent. Az újdonság erejével hat a valósídejű kommandós akciószerű belekeverése, ugyanis egy teljes harci egységet kell manővereznünk – fejlett kommunikáció ■ csapattagokkal – az ellenség vonalain belül, és helyt állnunk a változatos küldetésekben.

Aki hallott már ■ White Wolf Publishing Vampire sorozatáról, annak nagyon jó, mert tudja, hogy az mennyire sikeres! A **Vampire: The Masquerade – Redemption** című szerep- és kalandjáték elemekkel dúsított 3D-s akció hű a sorozathoz, kerettörténete egy bizonyos Christof Romuald, a középkori Prágában élő lovagon keresztül elevenedik meg. Szegény négy világon és 800 éven keresztül kavár, találkozik jó és rossz karakterekkel egyaránt, miközben számos gondolkodtató feladványt old meg. Egyedi 3D-s megvalósítás, egérre épülő felhasználói felület, szép grafika, újfajta történetmesélés jellemzi a játékot, amely a téli szezon egyik érdekes színfoltja lesz.



Dark Reign II



Blue Byte

„NEM SOK, DE ÖRÜLNI EZ IS ELÉG”

Körülbelül tudtuk, mire számítsunk a Blue Byte standon, és tényleg: már vártak ránk az amazonok, no meg némi meglepetés.

A kissé alulértékelt Mission CD után hamarosan – egész pontosan ősszel – újabb kiegészítő jelenik meg ■ Settlers III-hoz, **Quest of The Amazons** néven. Azaz egy teljesen új faj mutatkozik majd be: a nők! :-). A grafikára nem lehet panasz, hiszen ugyanolyan gondossággal készítették, mint ■ korábbi figurákat. Természetesen új épületeik (meglehetősen csicsás) és fegyvertárak lesz. Jön egy új karakter is, a tolvaj, aki nem más, mint a kleptomániás kém: nem csak belopódzik és felderíti az ellenséges területeket, de képes onnan elcsórni dolgokat. (Csak az nem egyértelmű, hogy csak ■ nőknek lesz ilyen, vagy mindenkinek). Kapunk még két új kampányt, térképeket egy vagy több játékos számára, és persze ■ térképszerkesztőt is felruházzák a csajszi ismeretével. Ami viszont kissé lehangoló, ugyanakkor hivatalos közlemény: semmilyen más, korábban

beígért dolgot nem fejlesztenek a játékhoz, úgy hogy ■ csatahajókat el lehet felejtetni egy életre. Vagy a Settlers IV-ig, igaz e felől sem igenlő, sem tagadó megjegyzést nem sikerült kicsikarni ■ cég képviselőiből.

Sokkal messzebb van ■ megjelenéstől a **Shadowpact**, ■ Blue Byte első, Amerikában fejlesztett játéka, amely



rögtön kategóriát is teremt önmagának: valósídejű stratégiakaland. A meglehetősen összetett háttérrel rendelkező program történetét elég nehéz látatlanban kibogozni. A lényege, hogy ötvözi a real-time stratégiából ismert nyersanyag-gazdálkodást a kalandjátékok interaktivitásával. A napjainkhoz nagyon hasonló közeljövőben létező kisebb szekták, közösségek elérkettnek látják az időt, hogy kezükbe vegyék a világalalmat. Teszik ezt úgy, hogy az Interneten túlnőtt hálózati technológiának köszönhető Szentélyen keresztül ügynököket toboroznak (számtalan különböző karakter), akiknek aztán különböző feladatokat kell végrehajtaniuk. Minden ügynök önmagában egy mesterséges intelligencia a saját élettörténetével, tulajdonságaival. Akár hazudhat nekünk, megtagadhatja a parancsot, esetleg érdekes információkat hajthat fel, és azt jó pénzért felkínálja. ■ hangulatától, illetve hozzánk fűződő viszonyától függően. Hogy pontosan hogy is lesz ebből világhatalom, az előttünk is rejtély.

Még egy érdekes hír: évvégére a Blue Byte is beindítja saját Internetes szerverét Blue Byte Game.Net néven. Talán kevesebbet szakad majd meg ■ Settlers 3!

Bungie

SHONGOKU HELYETT

A nemrég megjelent Myth II után új fejlesztést mutatott be a Bungie az E3-on.

A z Oni remek hiánypótlónak ígérkezik a magyar TV stupiditásából betevő műsor nélkül maradt hazai manga/anime-hívőknek. Tulajdonképpen egy manga alapokra épülő, külső nézőpontú 3D-s akciójátékról van szó, amely azonban számos helyen különbözik ■ kategória nevesebb képviselőitől. Először is itt izzik az akció, azaz a rajzfilmstílusra jellemző keménység, verekedés alapeleme a programnak. A pofonegyszerű történet is hasonlóan „magasröptű”, mint az anime-ok általában: Konoko ■ Tech Crime akciósport tagjaként egymaga veszi fel a harcot ■ kegyetlen bűnözőkkel.

A fejlesztők remekül ötvözték ■ fegyveres harcot ■ verekedéssel, a rengeteg helyszínt, és az ebben megjelenő különböző karakterek pedig kalandjelleget kölcsönöznek a játéknak. Érdekesség, hogy az abszolút realiz-

tikus, óriási tereket betöltő környezetet AutoCAD-del tervezik. A grafika egyébként – vagy talán ennek megfelelően – elképesztő minőségű, a nagyfelbontású textúrák teljesen élethűvé varázsolják az egyes helyszíneket.

A játék során barátok és ellenségek vegyesen feltűnnek Konoko mellett, de persze sosem bízhatunk senkiben: nem lehet tudni, hogy ■ következő pillanatban ki hagy cserben. A szereplők jóval összetettebbek, mint első látásra hinnénk, jellemükről és viselkedésükről

a személyre szabott, mesterséges intelligencia gondoskodik, amelyre komoly hangsúlyt fordítottak a fejlesztés során. Az akciórész is tartogat meglepetéseket. Egyrészt nagyon egyszerű és könnyű irányítást ígérnek, másrészt mivel a fegyver nélküli bunyó alapeleme a játéknak, pusztakézrel sem vagyunk halálra ítélve, szemben más 3D-s játékokkal, ahol a töltény elfogyása végzetes lehet. Konoko képes harc közben az ellenségeitől is fegyverhez jutni, és azzal végezni velük, ráadásul küzdőképessége fejlődik, ahogy haladunk előre a történetben (a kezdeti mozgáskultúra új elemekkel egészül ki).

Megjelenése még az idén, évvége felé várható.



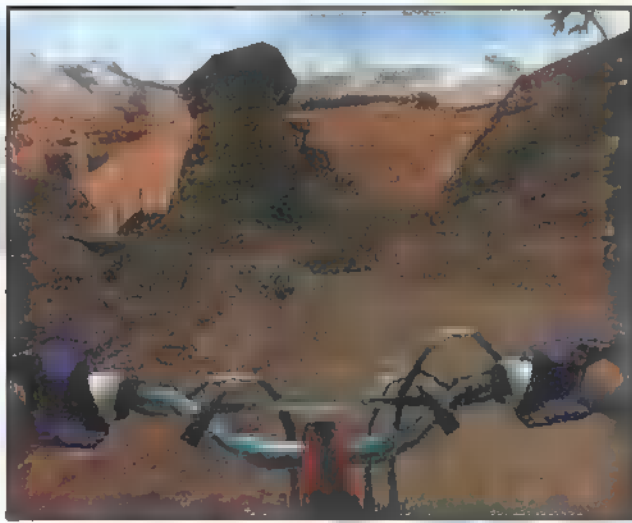


Codemasters

SPORTOLJATOK MINDEN NAP

A TOCA 2 megjelenésével a Bungie-éhoz hasonló helyzetben került a Codemasters is: csak két, még a fejlesztési szakaszban levő játékuk van, így sokkal szerényebb körülmények között állítottak, mint ahogy azt az ECTS-en megszoktuk tőlük.

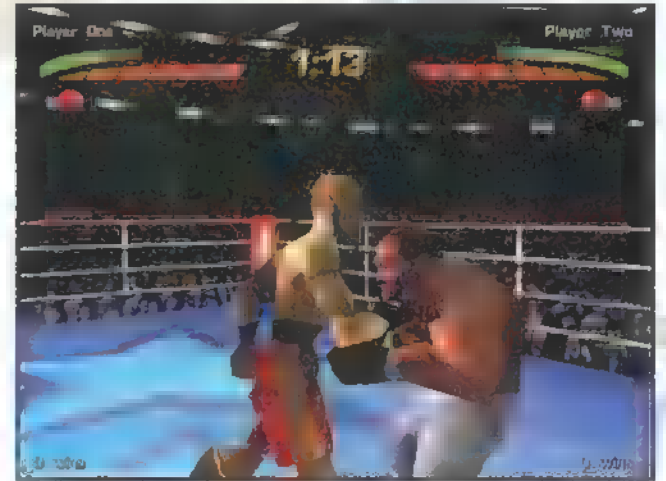
Nem nagyon emlékszem, hogy jelent volna meg biciklis program PC-re. Hamarosan fog, **No Fear® Downhill Mountain Biking** néven. Döngetés lefelé ■ hegyen jó pár százezer forintokat érő bringákon, nem akármilyen minőségben! Hatféle játékmódban tekerhetünk a bajnokságtól, az időfutamon keresztül a különböző



trükköket bemutató versenyekig. Természetesen többjátékos üzemmód támogatással készül, akár osztott képernyőn, akár az Interneten keresztül. Nyolc rendelkezésre álló biciklista közül választhatunk, amelyeknek vannak erősségeik és gyengéik, kilenc ország több mint kéttucat pályáján próbálhatunk ■ nyeregben maradni. Négyféle nézet, nagyon klassz, realiztikus grafika jellemzi.

A másik sportjátéknak különös magyar vonatkozása van, hiszen arról a Prince Naseemről kapta a nevét, aki – nagyon reméljük – egy nap kifekszik Koko ütéseitől. Ez azonban még hátra van, addig nekünk kell megpuhítanunk a herceget és/vagy ■ másik 15 boxolót a **Prince Naseem Boxingban**. Minden verekedős játékok alapjának számító bokszt valahogy elég mostohán mellőzve volt ideáig, ha belegondolunk, ezért is hiánypótló a Codemasters alkotása. Itt is többféle játékmódot találunk: a tornában nyolcan vesznek részt, egye-

nes kiesésben csak a győztesek jutnak tovább; ■ sima kihívásnál egy vagy két ember püföli a gépet vagy egymást. Karrier módban pedig bokszt-



menedzserként is helyt kell állnunk, olyan feladatokkal megküzdve, mint a helyes táplálkozás, edzés terv, fogyás, versenynaptárak elkészítése. Maga a bunyó egy külső 3D-s akciójátékra emlékeztet leginkább, benne az összes ütéstípussal és védekezéssel, amit ebben a sportban megszokhatunk. Ez rögtön magában hordozza a „rosszul áll a kamera, nem látok egy szót sem” veszélyt, de ■ fejlesztők megígérték, hogy nem lesz ilyen gond.

Disney Interactive

WOODY, BUZZ ÉS TARZAN

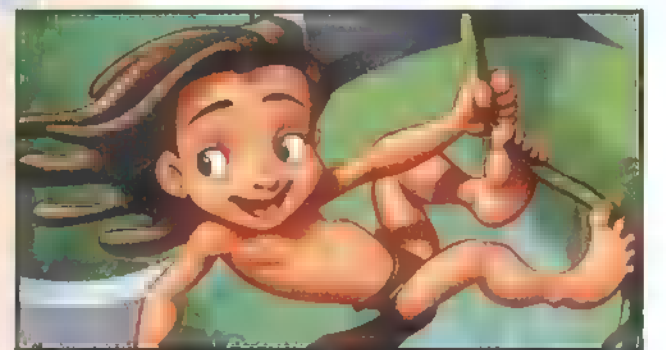
Nem tudom, van-e hivatalos magyarországi Disney disztribúció, vagy hogy egyáltalán behozza-e valaki. Ha nem, az nagy kár, mert nem csak aranyosak a rajzfilmekből visszaköszönő figurákra épülő programok, de jók is!

A kínálat igen széles skálán mozog, hiszen valamennyi Disney-rajzfilmből készült valamilyen feldolgozás. Egyébként három főbb kategóriába sorolja termékeit a cég: ■ **Learning** a kisebbeknek készülő oktató, a **Creativity**



a rajzoló, kifestő, nyomtatgató programok csoportja, ■ **Games** pedig a kimondottan szórakoztató játékok tárháza.

Mivel június 15-én mutatják be az új egész estét betöltő rajzfilmet, a Tarzant, ezért leginkább ezzel, illetve a Toy Story 2-vel (ezt már bemutatták, vajon?) volt tele a stand. Tarzan rögtön három termékben is bemutatkozik. Az **Action Game Tarzan** ■ cég jól ismert platform stílusú játékaiknak hagyományait viszi tovább, immáron 3D-ben. Gyönyörű hátterek, látványos animált karakterek, több választható szereplő, rengeteg interaktivitás. Az **Activity Center Tarzan** a 4-8 éves korosztálynak készül, van benne képes történetkészítő, zeneszerző modul, többfajta egyszerűbb memória és arcade, valamint ketten is játszható stratégiai já-



ték. „énekeljünk együtt” karaoke, matrica és névjegykártya nyomtató. A **Print Studio Tarzan** segítségével mindenféle nyomtatványt előállíthatunk a matricától, ■ szülinapi zsúrmeghívókon keresztül, a fali naptárakig vagy üdvözlő kártyákig. Természetesen a film témájára épülő díszítéssel. Nagyjából ugyanez a trió megtalálható Toy Story 2 témakörben is.

Amiről még érdemes szót ejteni, az a **Magic Artist 2**. Ez az a típusú program, ahol különböző előre gyártott környezeteket rendezhetünk be Disney figurákkal és tárgyakkal, majd az egészet kifesthetjük, vagy tetszés szerint átalakíthatjuk. Rajzeszközök hihetetlen tárháza áll rendelkezésre, rengeteg effektust és textúrát használhatunk, és persze készíthetünk saját képeket is. Minden animált és hangot ad. Biztos vagyok benne, hogy nem csak a gyerekek, de suttyomban apuci és anyuci is remekül elszórakozhat vele. ☺

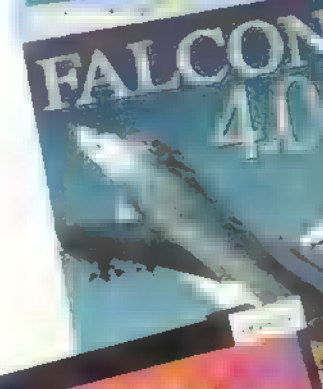
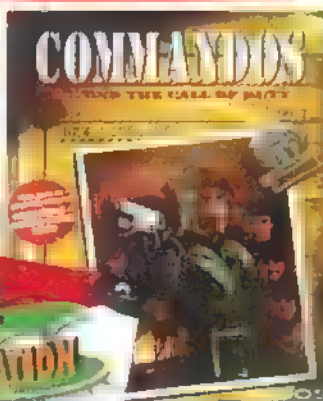
Játékok programok

Abe's Exodus /Abe's Oddysee	10 990,-/4 990,-
AH64-D Longbow /Apache	5 000,-/4 000,-
Aliens vs. Predator (Jön!)	Hívjon!
Age of Myst (Myst + Riven)	Hívjon!
Alpha Centauri	10 990,-
Baldur's Gate /Mission CD	10 990,-/Hívjon!
Broken Sword 1.	5 000,-
Caesar ■ / Caesar 3	4 500,-/9 990,-
Carmageddon ■	7 990,-
Chess / ChessMaster 6000	■ 250,-/7 250,-
Civilization: Call to Power	11 990,-
Colin McRae Rally	9 990,-
Comanche 3	5 990,-
Commandos / Mission	8 990,-/7 990,-
Cyber 16 Pack (CM 5500, kártya stb.)	10 500,-
Dark Omen + Deadlock II	3 990,-
Delta Force	10 990,-
Descent Collection (3CD!)	4 490,-
Descent 3	Hívjon!
Diablo / Dune 2000	■ 500,-/7 990,-
Dungeon Keeper Gold	4 990,-
Earth 2140 Gold	2 995,-
EF 2000 Evolution	7 375,-
European Air War	9 990,-
F1 Grand Prix 2. (Akció!)	4 500,-
F16 Agressor / F22 Raptor	11 990,-/6 990,-
Falcon 4 /Formula 1 (Psygnosis)	9 990,-/8 000,-
FIFA Soccer ■	8 990,-
Fighter Squadron	10 990,-
Game Commander	11 990,-
Gangsters / Grand Master Chess	■ 490,-/4 500,-
Get Medieval (magyarul) (új!)	6 995,-
Grand Prix Legends	9 990,-
Grim Fandango	11 990,-
Grand Thief Auto + London egyben	Hívjon!
GTA London (új!)	Hívjon!
GT Sports Car Racing	Hívjon!
Half-Life	7 990,-
Heart of Darkness	6 490,-
Heretic II. / Heroes ■	10 990,-/4 990,-
Heroes of Might & Magic 3.	10 990,-
Imperializm	4 990,-
Imperializm 2	■ 990,-
Indy Car 2.	3 745,-
Insurrection (StarCraft version)	6 490,-
International Rally Championship	5 990,-
Israeli Air Force	10 990,-
Jack Orlando	2 995,-
Joint Strike Fighter	4 990,-
Knights & Merchants (magyar)	■ 995,-
Lands of Lore III.	10 990,-
Larry Collection	6 500,-
Little Big Adventures 1.	4 500,-
Lord of Realm II. /Lords of Magic	7 000,-/5 500,-
Lots of Board Games	■ 250,-
Lucas Arts Archives 2. /3.	11 990,-/9 000,-
Luftwaffe Commander (új!)	9 990,-
Magic & Mayhem (Akció!)	9 990,-
Mahjong Gold / Max II	3 500,-/7 990,-
Mech Commander	8 490,-
Mega Race 2. / MotorHead	4 990,-/5 490,-
MotoRacer (Kírusítás!)	5 500,-
Monkey Island Pack (1,2,3 egyben !)	10 990,-
MS Age of Empires	■ 990,-
MS Age of : The Rise of Rome	8 490,-
MS Close Combat ■. (Russian Front)	14 500,-
MS Combat Flight Simulator (új!)	14 500,-
Myth II	10 990,-
NBA '99 / NHL '99	8 490,-/8 490,-
Need for Speed II ■ / 3.	3 990,-/8 490,-
Pacific General	8 000,-
Phantasmagoria ■	4 500,-
Populous 3. / Mission	7 990,-/5 990,-
Power, Corruption & Lies (4 CD-s játék)	4 990,-
Power Slide	10 990,-
Pro Pinball 2. - Timeshock	4 990,-
RailRoad Tycoon 2.	9 990,-
Rally Bajnokság / Rayman ■	2 490,-/4 990,-
Recoil	■ 990,-
Red Baron ■ / Requiem	7 000,- / Hívjon!
RoboRumble (magyar)	5 995,-
Settlers 2. (Akció!) / Settlers 3.	3 740,-/7 990,-
Settlers 3 Mission	4 990,-
Settlers 3 + Mission	9 990,-
SimCity 2000 SE /3000	4 990,-/10 990,-
SimEarth / SimIsle	3 500,-/3 000,-
SIN /Mission Pack	9 490,-/7 990,-
Star Trek Generations	4 000,-
Syndicate Plus Gold Ed.	3 740,-
StarWars Behind the Magic	10 990,-
SW Jedi Knight Gold	11 990,-
StarWars Rouge Squadron	11 990,-
StarWars X-Wing Alliance	10 990,-
StarWars X-Wing Collectors Series	10 990,-
SuperBike (új!) / Test Drive 5	10 990,-/11 490,-
Theme Hospital / Thief (új!)	4 365,-/7 990,-
Tomb Raider 3.	9 990,-
Total Racing (3 autóverseny)	6 990,-
Trophy Rivers (pisztránghorgászat)	■ 990,-
Turok 2. /U.S. Navy Fighters 97	11 490,-/4 990,-
UEFA Championship Manager 3.	10 990,-
Unreal /Uprising 2	7 850,-/9 990,-
Vészhelyzet (magyarul!)	4 995,-
Warcraft 2. / Warcraft (Akció!)	4 750,-/6 240,-
World War II Fighters	10 990,-
X-COM Interceptor	7 250,-

KIM-SOFT

Multimédia Shop a Teréz Üzletházban
1067 Budapest, Teréz krt. 23.
Telefon: 302-8996, 332-4399/120
Nyitva tartás: hétfő-péntek 10-18h
Szombat: 10-13h

VIDÉKRE CSOMAGKULDEST VÁLLALUNK!



Logitech
Játékvezérlők
nagy választéka

KIM-SOFT Számítástechnikai és Ker.-i Kft.
1112 Budapest, Hegyalja út 70. fszt. 2.
Tel.: 319-8973, 319-8967 Fax: 319-9760
Nyitva tartás: Hétfő-Péntek 8-16³⁰
Teljes árjegyzékünket kérje faxon tone
üzem módban a faxbankból: 2-333-666/1497#
vagy ■ Interneten: www.datanet.hu/kimsoft

Ismeretterjesztő CD-k

Afrika (Kossuth Kiadó)	5 367,-
Állatok Birodalma /Antik irodalom	4 928,-/5 367,-
American Space Exploration	4 500,-
Athén-Atlanta /Autók '90-98	2 990,-/5 000,-
Autó 98-99 (autókalogusok)	3 494,-
Biblia - Az írás /Body Works 6.0	5 488,-/4 500,-
Budapesti Állatker	6 263,-
Cambridge Enciklopédia (magyar)	7 599,-
Compton's 99 Encyclopedia Deluxe Ed.	5 250,-
A család kedvencei: A kutyák	3 575,-
■ Anne Hoopers Sex Guide	8 625,-
DK: Children's Encyclopedia	11 750,-
DK: Encyclopedia of Nature	8 625,-
Encyclopedia Britannica 99 Multim.	41 750,-
Erdély / Európa Atlasz '99	3 136,-/6 160,-
Élehtípusok és társulások (Kossuth)	4 471,-
Éléstár /Émlősállatok	5 600,-/4 928,-
Explore Yellowstone	4 250,-
Exploring Solar System	4 500,-
Fészkelő madarak Magyarországon	4 256,-
Filmlexikon (ajándék video filmmel)	5 990,-
Grolier 1999 Multimedia Encyclopedia	4 250,-
Gyógynövények Magyarországon	4 471,-
Hadtudományi lexikon	6 608,-
Halak, kétléltek, hüllők	4 928,-
Herbárium	4 471,-
Honfoglalás és Államalapítás	4 023,-
■ World Book 99 Encyclopedia	5 750,-
Interactive World Atlas	5 500,-
Képtárak (8 híres képtár CD-n)	5 600,-
Kvíz CD /KutyaTár (Akció!)	■ 351,-/5 600,-
Magyar zenetörténeli kalauz	4 990,-
Magyarország Autóatlasz	5 869,-
Magyarország madarai	3 799,-
M.o. növényei - Legszebb vadnövényeink	4 471,-
Magyarország gombái	4 984,-
Mikszáth Kálmán összes művei	5 600,-
Mondial '98 (magyar futball VB lexikon)	■ 544,-
MS Autoroute Express 2000 Europe	22 000,-
■ Encarta 99 Encyclopedia	10 750,-
Művészeti lexikon	5 992,-
Nagy képes világtörténet	5 600,-
NASA - Az űrkutatás története (2 CD)	6 899,-
National Geographic (80-as és 90-es évek)	14 990,-
Növénytan / Pop Lexikon	7 168,-/5 990,-
Pallas Nagy Lexikona (Akció!)	■ 848,-
Révai Nagy Lexikona I. /II.	2 990,-/3 390,-
Találmányok és felfalások	7 599,-
Új Akadémiai Kislexikon (30 000 címszó)	13 328,-
USA National Parks	3 000,-
Úton 1. /2. (Kresz-oktató)	1 344,-/5 990,-
Utazás ■ csillagok között	4 471,-
Utazás a Naprendszerben	4 471,-
Verstár '98 / Vicclár	7 168,-/3 349,-
II. Világháború /Világatlasz '99	6 888,-/6 272,-
ZOO Kittenberger	4 250,-

Oktató és mese CD-k

Ludas Matyi /Macskafogó	3 000,-/3 500,-
Tom és Jerry /VUK (video CD-k)	■ 000,-/3 000,-
ABC Professzor /A tudás vára I.	5 990,-/4 750,-
Hupikék Törpikék 2. (Tanuljunk ■ törpökkel)	7 438,-
Irodalom felkészítő érettségire	5 376,-
Játszóház / Manóka-Land	5 500,-/5 300,-
Manó Matek 1. /Manó Matek 2.	5 300,-/5 300,-
Matematika kalauz (középszintűk részére)	5 990,-
Matematika felkészítő érettségire	5 376,-
Micsoda sorozat: Regék, mondák, hosók	4 390,-
Micsoda sorozat: Benedek Elek	4 390,-
Multimedia Workshop (video film készítés)	4 875,-

Magyar nyelv CD-k

Angol kiejtésiskola	4 300,-
Angol-magyar iskolai szótár	7 728,-
Angol-magyar muszaki szótár	17 248,-
Angol-magyar Ország nagyszótár	17 248,-
Angol-magyar, m.-a. hangosszótár	8 848,-
Angol-magyar, m.-a. beszélt szótár	■ 992,-
Anyanyelvi könyvespolc CD	8 848,-
Asterix, ■ angoltanár 1. /2.	3 500,-/3 500,-
ClipDIC English 1. /2.	4 300,-/4 300,-
Francia-magyar szótár	15 568,-
Interaktív Magyar Nyelvtan	4 704,-
Interaktív Kis Angol Nyelvtan	3 472,-
Kölyökangol 1. /2. /3. (egyenként)	3 575,-
Lopva Angolul 1. /2. /3. (egyenként)	5 300,-
Manó Angol /Manó Német	■ 300,-/5 300,-
MoBiMouse angol-magyar szótár	4 368,-
Német-magyar hangosszótár	13 328,-
Német-magyar kéziszlár	7 728,-
Nyelvtudó sorozat tagjai	4 928,-
Orosz-magyar nagyszótár	22 288,-
Tell Me More angol/német 1./2.	9 250,-
Learn to Speak English OEM	9 875,-

A közötti árak tartalmazzák
a 12, illetve a 25 % áfát!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!



Eidos

LEGNAGYOBB ZAJBAN

Természetesen megint az Eidos vitte el a pálmát, már ami a legnézettebb show-műsort illeti. Bár a közeli standok megpróbálták lépést tartani vele, az új Lara és a pólot hajigáló modellek sokkal több embert vonzottak, mint bármi más.

A Gangsters készítőinek új valószerű, kommandós stratégiai játéka az **Abomination**, amelyben Amerikát kell megpucoálnunk egy pusztító vírustól és az ezt kihasználó, mutánsokban tobzódó szektától. A grafikailag nagyon látványos, izometrikus nézőpontú játékot ■ harmadik negyedévre ígérik.

Régen kihalt földön kívüli faj, fel nem fedezett technológiák, misztikus erők, melyek elpusztíthatják az univerzumot – ezek nyomába indul Sylvester Boots és Stiletto Anyway az **ION Storm** RPG-akció-kaland keverékében, melynek címe: **Anachronox**. A továbbfejlesztett Quake 2-motornak köszönhetően a grafikára nem lehet panasz, de ami különösen érdekessé teszi majd ■ játékot, az az idézem: „valószerű körökre osztott” harcrendszer. A megvalósult fából vasarikára év végéig kell várunk.

Hamarosan itt van viszont a **Braveheart** PC-s változata, amelyben ■ skótok vívják elkeseredett harcukat az angolokkal szemben. A játékos választhat a 16 klán közül – mindegyik más adottságokkal rendelkezik, különbözik a területük mérete, a népesség, a klíma, a katonai erő, a gazdaság, az infrastruktúra stb. Bár a harcokat mutató 3D-motor nem tűnik túl igényesnek, a térkép 50 méter pontossággal fedi le a teljes Egyesült Királyságot! További nyalánkságok a nap- és évszakok változása, az aktív élővilág, korrekt tájbrázolás.

Ismét egy jelölt, amely ■ hajdani klasszikus, a **Pirates!** babérjai pályázik. A **Cutthroats** egy összetett, kalózkodás alapú stratégiai játék, amely felhasználja az 1620-as évek történelmi eseményeit. Kezdetben, zöldfülüként, egyetlen hajóval vágunk neki a kalandoknak, majd később, meggazdagodva tetszés szerint bővíthetjük a flottát. A fő célok a kereskedelmi hajók, amelyek ■ fontosabb „kincseket” – aranyat, piát, dohányt, gyapjút stb. – szállítanak. Remek ütkö-



zetek vívhatók úgy vízen, mint szárazföldön. Mindez kellemes, rajzos felületen keresztül őszszel lesz kipróbálható.

A „mindent a sikerért” mozgalom keretében Romero személyesen mutatta be ■ **Daikatanát**, amely egyszer ugye forradalmasítja majd a belső 3D-s lövöldözős játékokat (csak jelenne már meg). A továbbfejlesztett Quake II motorra épülő történetében főhőseink végigharcolják magukat négy korszakon, az ókori Görögöktől a jövőbeli, lerobbant San Franciscóig. Reméljük, most már hamarosan mi is velük lehetünk!



Ugyancsak az ION Stormtól jön ■ **Deus Ex**, amely ■ képek és a történet alapján egy rendkívül érdekes szerep/kalandjátéknak ígérkezik. 2052-

ben ■ világ egy kaotikus rémálommá válik: az emberek ezerszámra hullanak ■ szabadon gyilkoló terroristáktól, drogoktól, járványoktól, ráadásul egy titkos összeesküvés át kívánja venni a világuralmat. Senki nem hisz ■ létezésükben, kivéve az egyetlen robotosztus, titkosügynököt, azaz magunkat. Érdekesség, hogy a háttérben az Ultima-sorozat tervezője áll, az egész játék pedig a továbbfejlesztett Unreal-engine-re épül.

Tizenegy csapat, megannyi autó, tizenhat pálya, valamint a 98-as szezon minden adata van belekódolva az

Official Formula 1 Racing játékba. Ugyan fel nem foghatom, hogy lehet most már majdnem minden cégnek hivatalos Forma 1-e, de sebjaj, ezúttal az Eidosnak csinált valaki egyet, és a cég állítja: mindent elkövettek, hogy tökéletesen élethű legyen. Nos, ez nem sikerült. Képileg én is meg tudom ítélni: pixelhegy. Szakmai szempontból továbbra is Mr. Chaos szava a döntő, aki a kipróbálás után csak legyintett. Ennyi.

Érdekes koncepcióra épülő, 3D-s akció-szerepkalandjáték az **Omikron**. Egy nap „egy lélek” testet ölt egy omikroni lakosban. Nem tudni miért, és nem tud kijönni belőle. A fő cél éppen az, hogy megszabadítsuk ettől az univerzumból, ám az nem olyan egyszerű, ugyanis ha az éppen vezérelt főhősünk meghal, a lélek átvándorol az első olyan személybe, aki megérinti a holttestet. Így számos karaktert kell megismernünk és irányítanunk. Sza-





Revenant



Urban Chaos

badon bejárhatjuk az egész világot, mindenkiel beszélgethetünk, aki csak szembejön, és persze jó kis küzdelmek, párbajok várnak ránk. Ám ■ grafika lehetne talán szebb is.

A **Revenant**, ezzel szemben, egy lenyűgözően szép, izometrikus, dark fantasy/RPG, amelynek főhőse Locke, egy korábbi korszak megidézett harcosa, emlékek nélkül érkezik Ahkuilon szigetére, hogy szolgálja ■ hadvezért, aki ellenségei legyőzésére akarja felhasználni, mert azt gyanítja, ők szöktették meg a lányát. Locke azonban rájön, hogy a szöktetés az utolsó fejezet egy elfeledett civilizáció történetében, amely valaha ezen a szigeten virágzott.

Shine lenaga bosszút esküszik nagyapja haláláért, és elindul, hogy kiszabadítsa hűgát ■ gonosz G.E.N.E Corporation karmaiból. Azaz **Saboteur**. Külső 3D-s, mászkálós-verekezős akciójáték, amely első ránézésre tökéletes Mortal Kombat – Tomb Raider keverék. Szép grafika, látványos effektusok az egykori legendás, 8-bites játék feltámasztásában – karácsonykor.

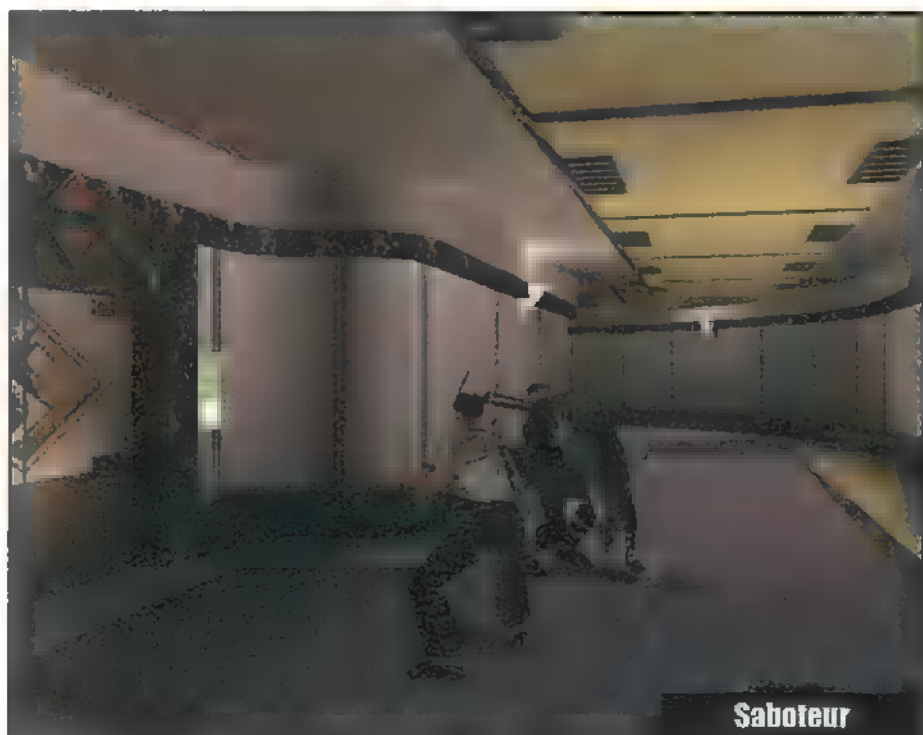
A **Legacy of Kain: Soul Reaver**, bár kalandjátéknak van beállítva, inkább hasonlít egy mászkálós akcióra (olyan Lara Croft-jellegű kaland).

Mesterét megbosszulandó, Raziel, a különös lény, az anyagi világban materializálódik. Útja során számos vérszomjas ellenséget kell legyőznie, fejtörőket megoldani és csapdákat elkerülnie, míg leszámolhat Kainnal. Hatalmas bejárható terepek, átlagos grafika és néhány ötletes megoldás jellemzi.

Hogy tökéletes legyen a kategóriakevergetés, itt az **Urban Chaos**, ami a platform, ■ shoot'em-up és a beat'em-up típusokat ötvözi szerves egésszé, azaz egy újabb mászkálós, lövöldözős, verekezős játék. Az egész várost be lehet járni, ■ pincéktől a csatornákon át a tetőig, mindent.

A 3D-engine méretezi és forgatja a terepet, hogy mindig ■ legjobb nézőpontot adja. A történet küldetéseként keresztül bontakozik ki, de annyit lehet róla tudni, hogy a jövőben játszódik, és van benne Nostradamus és világvége is.

Végül pedig egy „döbbenetes” hír: a Core Design megerősítette, dolgoznak valamin, ami akár Tomb Raider IV is lehet. Ki gondolta volna! Miután Nell McAndrew nem kívánt tovább élő Lara lenni (a legnagyobb sajnálatunkra), egy hét alatt megtalálták az újat, ami sejteni engedte, hogy még nem lefutott ■ téma. Az új modell önmagában Lara, ugyanis Lara Wellarnek hívják. (És a szerkesztőség egyöntetű véleménye szerint, sehol nincs Nellhez képest.)



Saboteur



1201 Bp, Baross u. 55.
Tel.: 234-1471, 233-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10-20
SZ-V: 10-18

1073 Bp, Erzsébet t. 21.
Tel.: 06-209-441-564
Nyitvatartás: H-P: 10-18
SZ-V: 10-14

1156 Bp, Paskunliget út 10.
Tel: 06-303-341-314
Nyitvatartás: H-P: 10-20
SZ-V: 10-18

DVD VIDEO
Szinkronizált és...
DVD filmek!

3 Évesek lettünk!

SZÜLINAPI AKCIÓ!

COMMANDOS + 1 ÉVES TAGSÁGI 8.000,- Ft

Megjelenés előtti játékokra előrendelés esetén **15% kedvezmény!**

Kérd ingyenes tájékoztatónkat, árlistánkat!

ViszonteladóknaK rendkívüli kedvezmények!



Electronic Arts

JOBBNÁL JOBB JÁTÉKOK

Az egyik, ha nem a legnagyobb standdal az Electronic Arts büszkélkedhetett, aki mint tudjuk, már nem látogatja az ECTS-t, így ez szinte az egyetlen alkalom, hogy betekintést nyerjünk a fejlesztőcsapatai munkájába.

Kezdjük az EA Sports családdal, aki a 2000-es sorozattal az idén hihetetlen szaporodásnak indul. A régi jól bevált címek mellett olyan újdonságok jönnek, mint Forma 1-es autóverseny és a vadászat. A FIFA 2000-ből csak interaktív előzetest láthattunk, amely azért számos meglepetéssel szolgált. Természetesen még több mai és klasszikus csapat, bajnokságok, kupák várják majd az érdeklődőket. No meg elképesztő minőségű grafika és mozgáskultúra. Ha



FIFA 2000

hinni lehet annak, amit ki volt állítva, a FIFA kezdi megközelíteni a játékosok abszolút élethű mozgását. Az egyik újdonság a labda testtel történő fedezése – nos, miközben a védő körbe-körbe forog, a támadó rohángál körülötte, megtorpan, irányt változtat, a lendülete még viszi tovább – elképesztő! Az NHL 2000 is fejlődik mind grafikailag, mint tudásban. Egyszerűsítik, illetve többrétegűvé teszik az irányítást (a kezdők akár két gombbal is játszhatják), javítanak a mesterséges intelligencián. Beépítésre kerül egy karrierjellegű játékmód, valamint számos új mozdulatsor. A hangulatról az igazi közönség és a szakértők gondoskodnak. Továbbra is az arcokon van a hangsúly az NBA Live 2000-ben! A játékosok most már nem csak tökéletesen mozognak, ugranak, dobznak, de ugyanígy gesztikulálnak, örülnek és beszélnek is egymással. Új szintet visz majd a játékba a Streetball mód, ahol 1-1 ellent (1-on-1) lehet játszani tetszőleges szupersztárral. Mindig is az egyik legjobbnak számított a PGA Tour-t feldolgozó, újabban Tiger Woods nevét viselő golfprogram. Erre az új verzió sem cáfol rá, számos grafikai

újítással, motion-capture alapú golfozókkal, hihetetlen realisztikus pályákkal és környezettel kecséget. Idén jó pár olvasói kritikát is figyelembe vettek a fejlesztésnél, és egy pályatervezővel is meglepnek minket. A Master Big Game Hunter munkacímű vadászprogram azt mutatja, hogy az USA-ban még mindig hihetetlen sikerrel futnak a Deer Hunter leszármazottai. Az EA verziójában is szarvasra és szárnyasokra megy

a játék. Gyönyörű 3D-s környezetet, kiváló állati intelligenciát, rangrendszert, és többféle játékmódot ígérnek. Az EASports híres arról, hogy minden játék rendelkezik a nemzetközi szövetség hivatalos licencével. Így van ez a Formula 1 Championship esetén, amely szintén idén csatlakozik a sorozathoz. Igazi autókban igazi csapatokkal, igazi versenyzők bőrébe bújva rohathatjuk a köröket a valóság-hű Forma 1-es pályákon. Hab a tortán a fejlett intelligenciával rendelkező

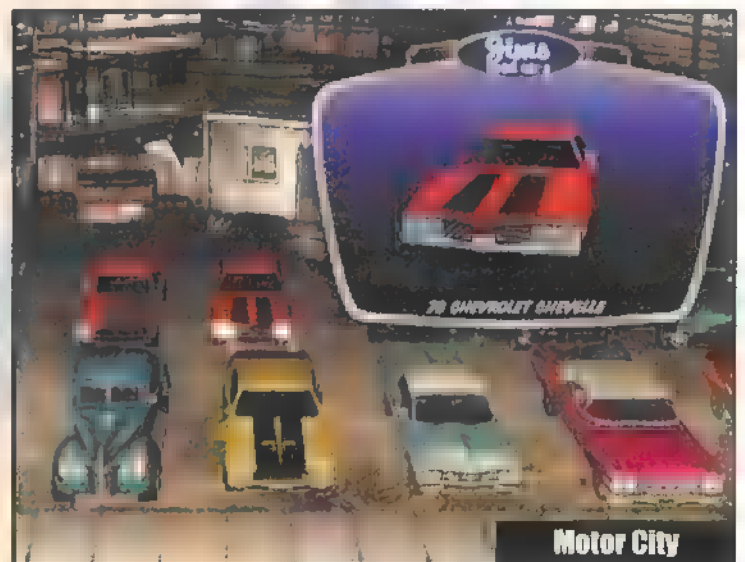
ellenfelek, valamint a versenyző és a boxutca közötti rádiókapcsolat kialakítása. Az amerikai focit most hagyjuk, lesz Madden NFL – NCAA viszont nem! – 2000-es alcímmel is, biztos szebb és jobb lesz, és biztos nem adnak el belőle 10-nél többet idehaza.

A Need For Speed: High Stakes első pillantásra szinte semmiben sem különbözik az elődjétől, másodikkra azonban az ember nem győzi összeszedni leesett állát! Ahhoz már hozzászokhattunk, hogy a környezet-ábrázolás kiváló, és

a legjobb sportautókkal száguldozhatunk fel-alá, amelyek szintén rendkívül jól néznek ki, mind kívülről, mind belülről. Most viszont már törni is fognak, és ez hatással lesz a teljesítményükre is! Tovább bővül az üldözésben használható rendőrautó flotta, valamint érdekes színfolt lesz a karrier mód, amelyben a pénzkeresés, az autók javítá-



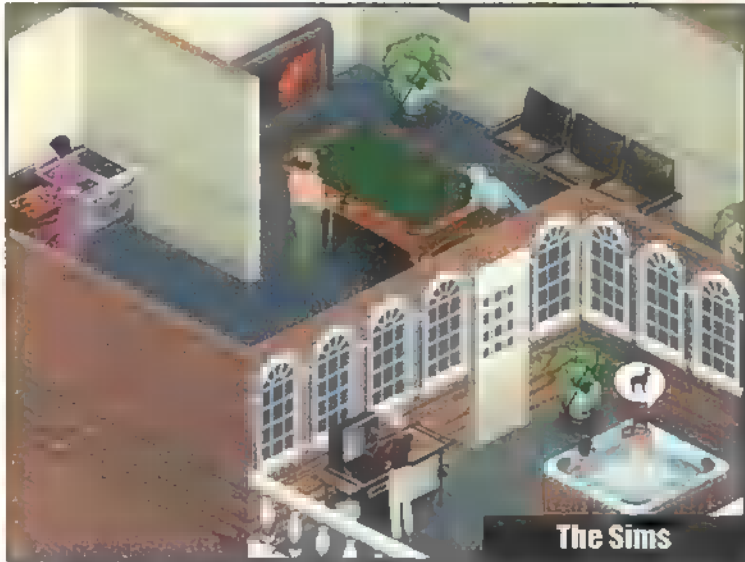
Master Big Game Hunter



Motor City



Need For Speed: High Stakes



The Sims

sa/fejlesztése lesz a fő cél. „High Stakes” mód-ban a verseny tétje a saját autónk, amelyet egyébként továbbra is kedvünkre csinosíthatunk majd az új epizódban. A legjobb hír viszont az, hogy nem kell rá őszig várni, már nyáron a miénk lesz! Sőt, kapunk idén még egy Need for Speedet, **Motor City** alcímmel, amely ■ hajdani nagy ász, ■ Street Rod hangulatát idézi. Rengeteg – állítólag több mint 40 fajta – régi autó, mind szerelhető, fejleszhető, átfesthető stb. A nyert pénzt ráköltethed ■ kocsira, vagy akár ve-

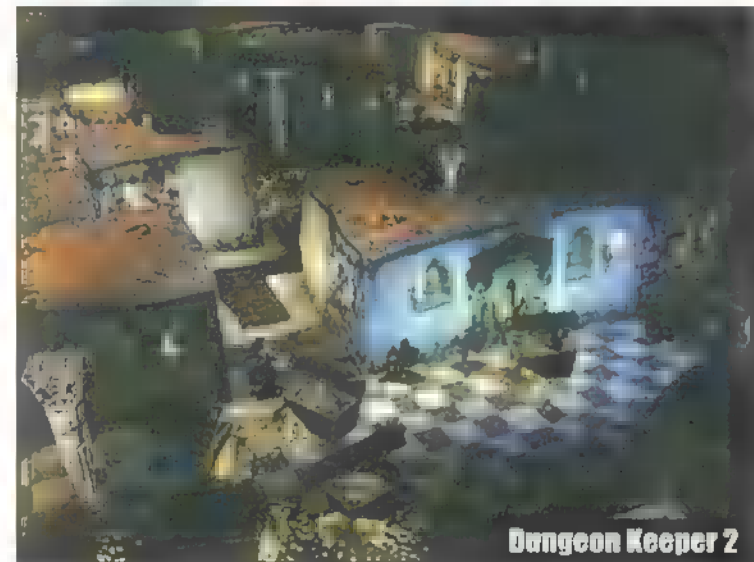
park szimulátor méltó folytatása. Most sem más a feladat, mint megépíteni a világ legsikeresebb vidám parkját, amelyből aztán jól meg is gazdagodhatunk. Négy alaptéma áll majd rendelkezésre – világűr, vad dzsungel, halloween és ■ fantázia birodalma –, mindegyikben 100 látványosság (hullámvasutak, körhinták, és egyéb szórakoztató dolgok), amelyekből szabadon építhetünk. Hullámvasutat például rendkívül egyszerű – point&click – módszerrel lehet tetszés szerint felhúzni, de kb. ugyanez

vonatkozik ■ vízben mozgó járművekre és a go-kart pályákra is, amelyek rendkívül sok alapelemből (kereszteződések, ugratók, alagutak stb.) rakhatók össze. Külön érdekesség, hogy minden egyes látványosságot magunk is kipróbálhatunk, beleugorva valamelyik látogató bőrébe. Sajnos az amúgy szenzációs grafika ezen a téren elég elnagyolttá válik – reméljük, ezen még finomítanak. Az építés mellett az üzemben tartás és a menedzselés

megoldása, valamint az élélmézésről való gondoskodás is a mi feladatunk lesz! De csak az év végétől, sajnos.

Ezzel szemben szinte itt kopogtat az ajtón ■ Horny Reaper barátunk ■ **Dungeon Keeper 2**-ből. A játékvilág legnagyobb ötlete: ■ fejre állított, kicsavart RPG, ahol nem hősi lovagokkal és bátor kalandorokkal kell legyőzni a gonoszt, hanem éppen az utóbbi szerepében ezeket ■ botor betolakodókat kell

a másvilágra juttatni! Csontvázakból és egyéb bestiális szörnyekből álló hadseregünk másra sem vár, mint hogy kiképezzük, szórakoztassuk, és dolgoztassuk őket, no és hogy felaprítsák ■ nyiszlett kincskeresőket. Sötét birodalmunkat kiterjesztve, és rábukkanva a talizmánra, megidézhetjük Horny Reapert is, aztán elszabadul ■ pokol.



Dungeon Keeper 2

hetsz egy újat, jobbat, így a komolyabb ellenfelekkel is felveheted a versenyt.

A SimCity fejlesztői egy külön játékot szenteltek a városfejlesztő játékok névtelen kis emberkének, ez a **The Sims**. Hogy egészen pontosan mi is ez, az majd kipróbálása közben derül ki, de egyfajta „tamagotchi” dolognak ígérkezik. Mint Gondviselő kell beavatkoznunk a simek életébe, így attól függően, hogy mit teszünk, ők fejlődnek vagy vissza, családot alapítanak, boldogan élnek, míg meg nem halnak, esetleg rettenetesen rosszul élnek, és apuci minden este részegen elagyalja anyucit. Elég érdekesen hangzik, nemde? Istenek lehetünk, de télig várunk kell még!

A **Bullfrog** szakasz nagy tömegeket vonzott, hiszen két slágergyanús játékon végzik az utolsó simításukat. Az egyik a **Theme Park World**, a legendás vidám



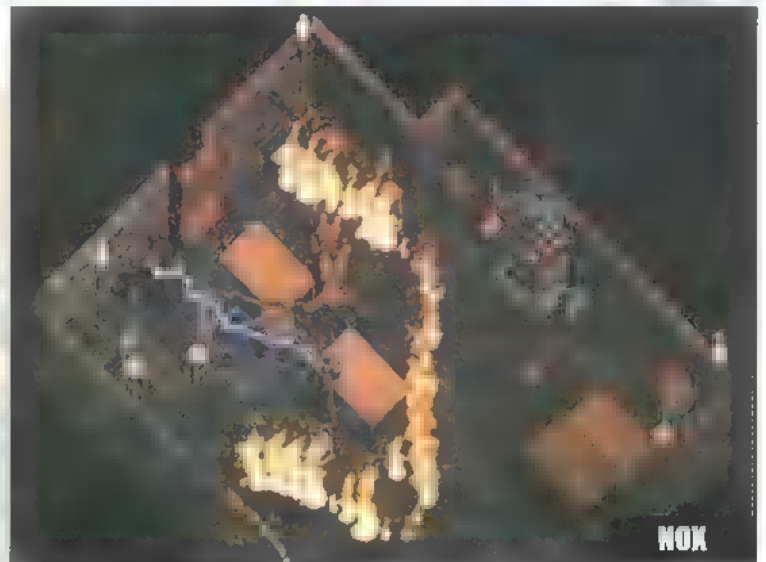
Theme Park World

S az első részhez hasonlóan, valamelyik szörnyünkbe bújva akár belső nézetű 3D-s akcióvá is változtathatjuk ■ játékot. Határozottan háborgozgató – ez a jó benne!

A **Westwood** is két ütőlappal csalogatta nézőközönségét. Az egyik ■ hihetetlen jól kinéző, és már nagyon várt **C&C: Tiberian Sun**, amellyel arra készülnek, hogy totálisan megreformálják a valós idejű stratégia kategóriát. Újra a két eredeti ellenfél kerül egymással szembe: a Global Defence Initiative (GDI) és a Brotherhood of NOD. A játék



C&C Tiberian Sun



NOX

során kibontakozó cselekményből többek között kiderül majd az is, hogy pontosan mi is történt Kane-nel, ■ NOD hírhedt vezetőjével. A játékos ezúttal a szó szoros értelmében minden követ megmozgathat ■ győzelem érdekében: a környezet ugyanis aktív szerepet játszik a harcban, viszont tetszés szerint alakítható, rombolható, felgyújtható stb. Rengeteg új egységgel találkozhatunk majd, amelyek egyrészt tanulnak, másrészt a tapasztalataikat felhasználva gyorsabbak és ügyesebbek lesznek. A grafika egyszerűen lélegzetelátlító, köszönhető a számtalan speciális effektusnak, amelyet bevetettek a siker érdekében. S már várni sem kell rá sokáig: nyáron a boltokba kerül!

A csak az év végére elkészülő **NOX** viszont egy egész más élményben részesíti az érdeklődőket, ez ugyanis egy akció/RPG keverék, ■ misztikusabb fajtából. Az egyjátékos mód történet középpontjában bizonyos Hecubah néni áll, aki a kiállításon óriási poszterekről lenézve hozta a frászt a látoga-



tókra, a játékban pedig élőhalott hadseregével fenyeget. A fejlesztők szerint azonban ■ multiplayer része lesz igazán népszerű, s talán ezért sem véletlen, hogy kívülről – izometrikus grafika – éppen a Diablóra hasonlít! Egyébként jóval aljasabb és



gonoszabb, mint az valaha is volt: több mint 100 fegyver és varázslat létezik, amelyek keverhetők (így újabbak hozhatók létre), vagy akár csapdaként felhasználhatók. A környezet teljesen interaktív, amit a karakter meglát, azt használni is tudja majd valamire.

Három szimulátorral is gazdagabbak leszünk az EA jóvoltából. A **Jane's USAF** munkacímű alkotásban pilótakarriert építhetünk, számos gépet kipróbálhatunk az Egyesült Államok légierijében. Szinte a teljes flotta a rendelkezésünkre áll: F-16C Falcon, A-10 Warthog, F-4E, F-15C/E, F-117 Stealth, F-22 Raptor, F-105. Részt vehetünk realiztikus bevetéseken Vietnam felett és ■ Sivtagi Viharban, valamint kipróbálhatjuk magunkat egy elképzelt európai hadi helyzetben, Németország fölött. Összesen mintegy 62 küldetés található majd a játékban! Nem lesz panasz ■ grafikára sem – realiztikus terepábrázolás, külső és pilótafülke nézőpont, akár

realisztikus táj- és gépábrázolás – 11 000 négyzetmérföld terepraaj! –, tökéletesen élethű időjárás effektusok, teljesen interaktív légi irányítás – lenyűgöző, amit ez ■ program tudni fog.

És hogy megmutassa, azért otthon van ■ harci repülésben is, ugyanez a társaság készíti ■ **Flight Combat: Thunder Over Europe** című programot is, ami a második világháború eseményeit és repülőit dolgozza fel. Amerikai, angol vagy német pilótaként vehetünk részt az 1940-es évek Európai hadszínterén. Összesen 17 gép áll rendelkezésünkre, hogy valamilyen bevetésben kipróbáljuk őket és magunkat. Ez lehet kergetőzés ■ levegőben, bombázás vagy más jellegű levegő-föld támadás, esetleg valamilyen haditengerészeti akció. Az előzőhöz hasonló, elképesztően realiztikus terep-, repülőgép- és épületábrázolás, tökéletes hangulatú éjszakai bevetések, Európa lerombolható építészeti látványosságai, kiváló mesterséges intelligencia, többfajta játékmód vár több mint 40 küldetésben ■ szakértőkre. Mindhárom szimulátor évvége felé lesz elérhető.



1280x1024-es felbontásban is.

Az EA másik rep-szim-szállítója a **Jane** mellett ■ **Looking Glass**, akik ■ **Flight Unlimited III**-mal újra hatalmasat alkotnak. Mi már az előzőnél sem hittünk a szemünknek, ami pedig most jön, az szinte túl tesz minden várakozásunkon. Tizenegy kipróbálható göbzi, hihetetlen

És ■ végére még két nagy cím! A **Shogun: Total War** többek szerint ■ kiállítás felfedezettje, meglepetése volt. Az 1542-ben több részre szakadt Japánban egy tartományfőnök hadvezér szerepében bújunk. A cél, hogy a tartomány legfelsőbb ura legyünk, ehhez pedig le kell győznünk a hozzánk hasonlókat és hadseregeiket. A Shogun meglepő módon ötvözi ■ körökre osztott és a valós idejű stratégia főbb elemeit. Míg az előző a 2D-s taktikai térképeken kapnak szerepet, utóbbiak a 3D-s terepeken folyó látványos harcok során. A kezünkben összpontosul ■ háború minden velejárója: ■ politikai hadviselés, a gazdaság életben tartása, valamint a harc irányítása. Mindez megfejlve erős mesterséges intelligenciával, hihetetlen képi megoldásokkal, élethű időjárás effektusokkal, és egy viszonylag egyszerű felhasználói felülettel. Valószínűleg közel a siker, hiszen még nyáron megjelenik.

Sci-fi, techno-szerepjáték – **System Shock 2**. A **Looking Glass Studio** dolgozik ezen a várva várt projekten is, amelynek története időben az első rész után 35 évvel játszódik. A főbb szereplők a TriOptimum kutatócsoport és a Unified National Nominaté nevű katonai junta, illetve egy kutatási lelet alapján épített fénynél is gyorsabban haladó



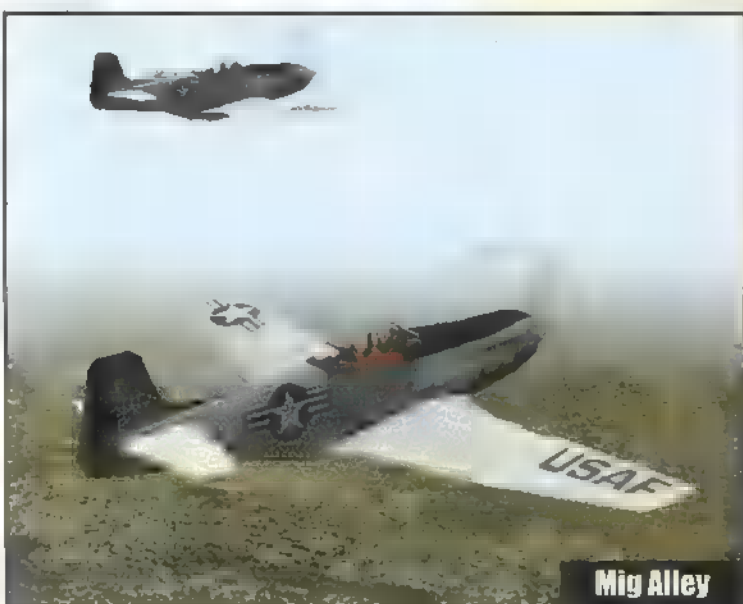
csillaghajó, a „Von Braun”. Amikor a különös vészjel forrását vizsgálni induló kutatók visszatérnek ■ hajóra Willam Bedford Diego elrendeli a személyzet azonnali eltávolítását. Egy hét múlva, kriogenikus álomból ébredve azt tapasztaljuk, hogy műtéten estünk át: katonai implantokat ültettek belénk és törölték az emlékezetünket. Valami szörnyű történt a csillaghajón, ■ védelmi rendszer minden humán dolgot kivégez. Árny borul a Von Braunra, és a sötétben furcsa alakok rejtőznek. Mögöttük pedig ott áll a halottnak hitt virtuális rémálom... SHODAN. Belső 3D-s nézőpont, lenyűgöző grafika, mesteri AI, tökéletesített karaktergenerálás és fejlődés, forradalmian új kezelőfelület, kooperatív többjátékos mód, 14 fejleszthető, többféleképpen használható fegyver, több mint 20 szörny, többtucat tárgy. Nyáron!

Empire

MINDENBŐL EGY KICSIT

Meglehetősen vegyes termékcsalával jelentkezik idén az Empire. Épp úgy megtalálható benne a szimulátor, mint az autóverseny, a flipper, vagy a birkák.

Hamarosan elkészül a **Mig Alley**, a Flying Corps Gold készítőinek legújabb szimulátora. A téma ezúttal a koreai konfliktus, az ellenfél az orosz MIG raj, valamint az egyesül kínai és korai légiere. Mindez rengeteg repülhető géppel, látványos és realiztikus grafikával. A fej-



lesztők ígérete szerint akár több mint 200 gép is lehet egyszerre a levegőben! Karácsonykor „folytatódik” az Apache Havoc: A **Comanche Hokum**-ban az US RAH-66 Comanche valamint az Ka-52 Hokum B helikopteré a főszerep. Szébb és részletesebb lesz a tájbrázolás, de lényeg marad

ugyanaz: egymással vagy egymás ellen, más lehetőség nincs! Az év végére ígérik.

Történelmi stratégiák kedvelői Napoleon 1813-as ütközeteiben vehetik fel a harcot a korszak szakértőinek tanácsait figyelembe vevő erős mesterséges intelligenciával átfogó hadjáratokban, vagy kisebb csatákban. Választható lesz valószerű vagy körökre osztott játékmód. A **Wargamer – Napoleon 1813**-at a harmadik negyedévében várhatjuk.

Űrstratégák viszont a **Stars! Supernova** bővületében élhetnek majd az ünnepek idején. A folytatás magasan túlszárnyalja

az eredeti Stars!-t, mivel 3 GB grafikai anyagot, hihetetlen magas felbontást, öt nehézségi fokozatot, diplomáciai lehetőségek széles tárházát, véletlenszerűen generált világokat, és még rengeteg más nyaláncságot kínál.

A Föld közepébe, a óceánok mélyére vagy a legmagasabb csúcsok feletti utazásra invitál a Pro Pinball sorozat új tagja. **Fantastic Journey**. A játék visszavisz minket az időben a külön Steam professzor világába, aki gonosz Yagov hatalomra jutása ellen küzd – egy flipper keretein belül.

Motor-Racing munkacím alatt egy GT alapú, páratlan realiztikájú program készül. Tetszőlegesen bejárható, az utolsó porszemig részletes lemodellezett pályák, és látványos törésmoделл csábít majd minket kipróbálásra. A képek alapján tényleg nem tűnik rossznak!

Végül, de abszolút nem utolsó sorban, az év leghülyébb főhőseire pályázó birkák főszereplésével jön a cég új slágerjátéka, a **Sheep**. Eszetlen birkákat kell terelgetni különböző pályákon, anélkül, hogy valami agyontaposná, megsütné vagy felrobantaná őket!

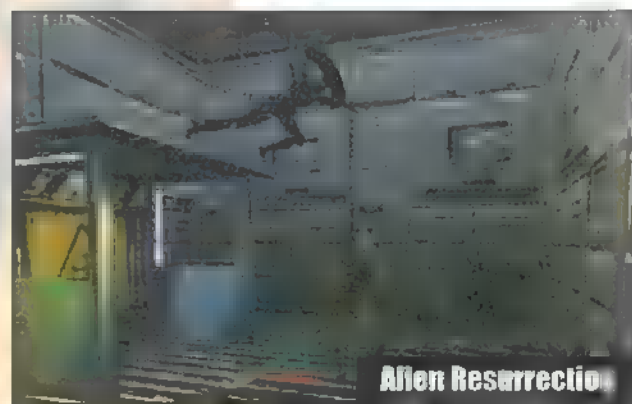
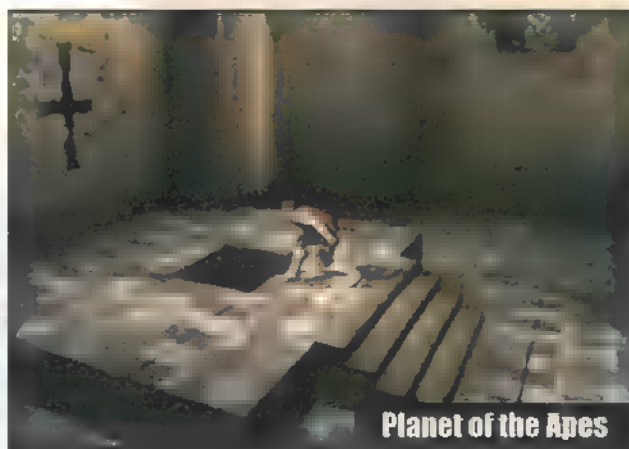
FOX Interactive

NEM JÁTÉKFILM, FILMJÁTÉK!

A rókák is átmentek interaktívba, ez nem mai hír, de hogy milyen jól megy nekik, az első pillantásra kissé meghökkentő volt. Hatalmas stand, gigantikus Croc, rengeteg hátulról fényképezett Bruce Willis, emberek rács mögött három napon át, gép gép, ember ember hátán.

John McClane újra bajban van, noha ez egyáltalán nem meglepő, hiszen ez a pali hihetetlen tehetséggel vonzza az idióta terroristákat. Ez azonban most csak másodlagos probléma (a szó szoros értelmében), mivel éppen az a gond, hogy a Fox egy második trilógiát var a nyakába. Ez, azt hiszem, az ő gyomrának is sok, hát még a miénknek! A helyszín Las Vegas, ahová Jánosunk régi haverját megy meglátogatni, amikor pusztán véletlenségből belebotlik az agytröszt hi-tech terroristacsoportba, akik akár az egész várost képesek volnának leradírozni a Föld színéről. Szerencsére a végki-fejletet – **Die Hard Trilogy 2** – elnapolták decemberig. Kétféle játékmód és -kategória (sztori-kaland, arcade-lövöldözős), modellezett városkép, fejlett mesterséges intelligencia vár azokra, akik mégis belevágnak.

Ennél már csak egy horda majom lehetne nagyobb „állatság”, és lőn! Pierre Boulle fantasztikus regényét, remélem, senkinek nem kell bemutatni, a Majmok Bolygója (**Planet of the Apes**) örökzöld sláger. Pontosan tudja ezt a Fox is, így 2000 tavaszára itt a feldolgozás. PC-



re és Playstationre (addig örüljünk, amíg nem lesz ebből is újabb trilógia). Az akció-kalandban Ulysses alakítjuk majd, aki űrhajótörést szenved egy ismeretlen bolygón, ahol az evolúció fránya fintora során a majmok uralkodnak a világon, de legfőképpen az emberen, akik a táplálkozási lánc előkelő legalsó helyén foglalnak helyet (az E3-on éreztem így magam). Étvágygerjesztőként említeném a gondolkodtató fejtörőket, az óriásdenevéreket, mutáns patkányokat, a 15 fő és 70 alszintet, amit végig kell majd járnia bárkinek, aki kíváncsi a feldolgozásra.

Boldog születésnapot, Alien! A kicsi élet épp mostában 20 éves. De megnőttél szentem! Ennek öröme az időközben már megjelent Alien VS Predator mellett, év végére elkészül az **Alien Resurrection** is. Ez is akció-kaland, rengeteg játszható szereplővel (Ripleytől kezdve a teljes legénység, és még ki tudja, kik), kilenc fegyvertípus (és persze jóval több konkrét fegyver), tíz óriási szint, és a főszerepben nem más, mint a nyolcadik utas.



GT Interactive

SLÁGERGYANÚS JÁTÉKOK

Hatalmas területen, rengeteg géppel jelentkezett a GT, amin számos játék volt kipróbálható. E mellett az újságíróknak alkalmuk lehetett a nyüzsgéstől hangszigetelt, lezárt szobákban találkozni a fejlesztőkkel, és beszélgetni az eljövendő játékokról.

A kiadó legjobb nevű fejlesztője kétségkívül a Cavedog, akiről kevesen tudják, hogy társalakítója az a LucasArtsból eljött Ron Gilbert, akinek az első két Monkey Islandet köszönhetjük. Több ígéretes projekten is dolgozik a cég, a legnagyobb érdeklődésre azonban minden bizonnyal a hamarosan megjelenő **Total Annihilation: Kingdoms** számíthat. A nagy előd nyomán ez is egy valósidejű stratégiai játék lesz, azonban egy misztikus, fantázia-világba helyezve, ahol a kezdetleges technológia keveredik



Total Annihilation: Kingdoms

a mágiával. Négy különböző faj küzd azért, hogy Darien uralkodója lehessen, mindegyik többtucat 3D-s egységgel. Nagyon szép grafika jellemzi, és persze ugyanazok a zseniális ötletek, amely már a TA-t is a kategória királyává koronázta. Hamarosan megjelenik.

Az **Amen: The Awakening** egy belső nézetű, 3D-s akciójáték, hihetetlen realisztikus képi világgal és összetettséggel. Mint általában, ebben a történetben is az emberiség jövője forog kockán, aki pedig szembe száll a sorssal, az nem más, mint egy kommandós. Több érdekessége is lesz a játéknak, az első például rögtön az, hogy nem az esztelen tüzelésen lesz a hangsúly, néha nem árt gondolkozni is, ugyanis számos szituációban ettől függhet, hogy eljutunk-e a pályáknak bizonyos szakaszára. Gyönyörű grafika, fantasztikus effektusok jellemzik. Év vége felé kerül a boltokba.

A válasz a Quake III-ra: **Unreal Tournament**. A hasonlóság – leszámítva természetesen a képi világot, amelyet valószínűleg még jó ideig ural majd a Q3A – feltűnő: egyjátékos esetén botok ellen, multiplayerben számos játéktípusban nyomulhatunk. Lesz Capture The Flag, Assault (védők a támadók ellen, akik valamilyen célobjektumot jönnek megsemmisíteni), Domination (területbirtoklás). Többfajta opció befolyásolja majd a működést, természetesen új fegyverek, új mesterséges intelligencia készül, és finomítottak a felhasználói felületen is. E hónapban kell megjelennie. Témánál maradván egy

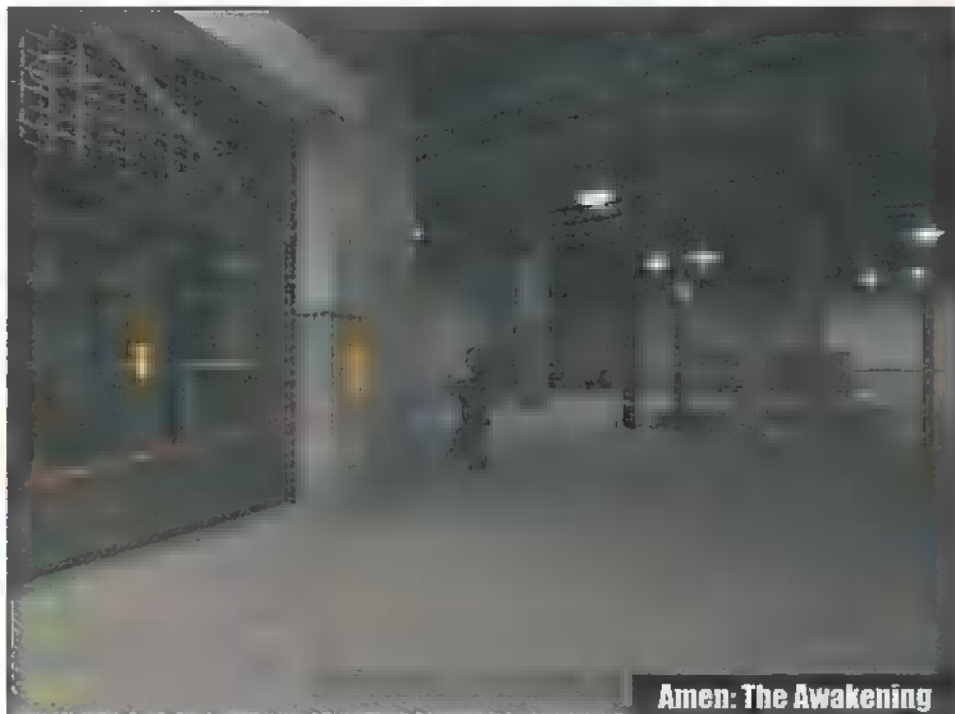
Mission Pack is érkezik az eredeti Unrealhez, **Return to Na Pali** néven, amelyben egy szökött fegyencet alakítunk, akit felvesz a Bodega Bay nevű szállítóhajó. Mint kiderül, a Bodega egy titkos küldetésen van, amelynek célja, hogy a Na Palin lezuhant Prometheus hajóról kimenekítse a fegy-



Return to Na Pali

verkutatási jegyzőkönyveket. A bolygóhoz közeledve azonban elszabadul a pokol. Három új fegyver, ugyanennyi új ellenség és 14 pálya várja a felderíteni vágyókat.

A **Driverről** már írtunk, az E3-on meg lehetett csodálni majdnem teljesen kész állapotban. A történet szerint egy rendőrt alakítunk, aki mint sofőr, beépül a gengsztervilágba, hogy felderítse és leleplezze azt. Négy nagyváros – New York, San Francisco, Los Angeles és Miami – abszolút élő, realisztikus utcáit róhatjuk. A grafika nem rossz, bár az autók kidolgozása lehetne szebb (persze a lényeg a vezethetőségben van, és arra nem nagyon lehet panasz) és a békaként elugráló gyalogosok egy kissé komikusak. Félelmetesen jó



Amen: The Awakening



Unreal Tournament



Driver

mesterséges intelligencia, ami nagyon izgalmassá teszi a játékot. A nyár egyik slágerének ígérkezik, júliusban tervezik piacra dobni.

A távoli 26. században genetikusok létrehozzák a szuperember fajt, amit a katonaság azonnal saját céljaira, tökéletes gyilkoló gépek előállítására akar felhasználni. Egy tudós azonban az utolsó percben ■ kristályok formájában a galaxis véletlen-

keverék lesz, kis RPG/kaland beütéssel. Az itthon talán nem annyira ismert Robert Jordan regények világában játszódó, annak előzményeit elbeszélő játékban ■ négy fő karakter egyikét, illetve annak csapatát kell irányítanunk, hogy győzedelmeskedjünk az ellenség felett. Saját erődöket építhetünk – tetszőleges architektúrával, csapdákkal stb. –, bejárhatjuk az óriási világot, beszélgethetünk a nem irányítható szereplőkkel, mágikus tárgyakra bukkanhatunk, és persze lerohanhatjuk az ellenfelek erődjeit. Megjelenését augusztusra ígérik.

Végül egy érdekesség. A stand egyik szögletében egy furcsa alakú kis ház áll, rajta a felirat: „Oddworld inhabitants, kukucskálj be 2000-ben!”. Később sikerült találkozoznunk Lorne Lanninggel és Sherry McKennával, előbbi a project kitalálója, rendezője, utóbbi pedig ■ producere. Mint az közismert, az Oddworld sorozat nem áll meg az Abe's Exoddusszal, még számos további részt terveznek. Egészen pontosan négy különálló epizód az elképzelés, és mindegyikhez egy plusz rész. Így Abe két kalandja jelenti az első állomást, ezt követi majd a Munch's Oddysee. A játék még sehol sincs. Két évet öltek bele eddig



Imperium Galactica II

szzerű pontjára teleportálja az egész kutatási anyagot. Az Imperium Galactica II-ben az a cél, hogy mi legyünk az elsők, akik felderítve a végtelen űrt, megtaláljuk és megvédjük a kristályokat az illetékelenektől. A játék mindenben túlszárnyalja elődjét. Óriási galaktikus világ, 80 bolygóval, három hozzáállás (faj) – Human, Brutal, Political – különböző gazdálkodási és harci lehetőségekkel, véletlenszerű cselekménygenerálás, flottatervezés és –építés (tetszőleges módon megépített hajók előre gyártott elemekből), és még hosszan lehetne sorolni. Kis hazánk újabb büszkeségével többször is foglalkozunk majd decemberi megjelenéséig.

Kicsit megturbózza az Unreal-engine-t, készül a Wheel of Time, amely egy 3D-s akció/stratégia

a tervezésbe, és még kb. két év a fejlesztés. Egy teljesen önálló, önmagában élő, gondolkodó és cselekvő világot akarnak létrehozni, amelyben az általunk irányított főhősnek kapcsolatokat kell kialakítania, barátokat kell szereznie, és így végigcsinálnia a kalandokat. Hardware követelményként Playstation II-t, illetve 700 MHz-es PC-t és Voodoo 4-et neveztek meg. Jót mosolyogtunk rajta. Ők komolyan gondolták.

Nem hiányzik valami? Vagy inkább valaki? Nagy darab, tagbaszakadt fickó, szőke haj, napszemüveg, rakétavetővel? Nos, hiába próbáltunk bármit kicsikarni a GT-s képviselőkből, semmilyen információval nem szolgálhattak afelől, hogy hol van a Duke Nukem Forever (és ■ Prey?), illetve, mi a helyzet a 3D Realms csapattal. Az biztos, hogy nem voltak ott, és készülő (?) játékaik sem voltak bemutatva. Állítólag két-három héten belül hivatalos közleményben számol be ■ GT a helyzetről. Nem hangzik biztatóan.

Meg kell említeni még a Humongous Entertainment fejlesztőcsapatot és munkáikat, amelyek ki-



Wheel of Time

mondottan a fiatalabb korosztálynak szólnak. A történet elmesélős, gyönyörű grafikával rendelkező, kézzel rajzolt animációkkal tarkított CD-ROM-ok felveszik a versenyt a műfajban nagy hagyományokkal rendelkező stúdiók (pl. Disney) alkotásával. A ráadásul elég alacsony áron piacra dobott termékek terjesztését érdemes volna felkarolni itthon is (talán még magyarázni is némelyiket).

Praktikus és helyigényű CD tartó újságmelléletek részére

CD tartó 12 db-os:	600Ft
5 db rendelése esetén:	500Ft
CD tartó 16 db-os:	650Ft
5 db rendelése esetén:	550Ft

Az árak ■ postaköltséget nem tartalmaznak, de ■ db termék rendelése esetén átvállaljuk!

Rendelhető színek: fekete, világoskék, közép-kék, sötétkék, bordó, barna, piros, lila, fehér, zöld, farmer, rózsaszín, sárga, narancssárga.

Megrendelhetők a gyártónál, telefonon, E-mail-ben vagy levélben:

Gyenis Számítás- és Irodatechnika
<http://www.elender.hu/~gyenis/> E-mail: gyenis@elender.hu
 7396 Magyarszék, Kossuth u.74. Tel./fax: 72/ 421-522
 Viszonteladókat is keresünk! Egyéb termékek is rendelhetők!



Havas

SIERRA, BLIZZARD ÉS A TÖBBIK

Gondolom, most sokan furcsán néztek: kik ezek? Nos, történt, hogy idén januárban ■ Cendant elkótyavetyélte a dolgokat, így a nagy játékefejlesztők és kiadók, akiket eddig ő tartott össze, új gazdára találtak.

A francia cég, úgy tűnik, még elég amatőr ■ szakmában. Jó nagy területen állítottak ki, és roppant segítőkészek voltak, de összefoglaló sajtóanyaguk nem volt (csak Sierras), és jó fél órába telt, míg előkerítettek valakit, aki hajlandó volt beszélni arról, hogy akkor most mi a helyzet, de végül kiderült, hogy ő sem kompetens az ügyben, de majd kideríti, ki az. Ilyen nyitás után sétáltam körbe az emberektől hemzsegő standot, és az alábbiakra bukkantam.

Gyönyörű grafikával és jól kitalált történettel készül a hamarosan megjelenő **Homeworld**. Volt egyszer egy fejlett, békés világ, valahol a galaxis

a hazaút. Látványos, klasszikus ürstratégia, akcióelemekkel a Relic Entertainmenttől, a Sierra gondozásában.

Jane Jensen és csapata visszatér, hogy harmadszorra is csatába induljon az „Év legjobb játéka” címért a **Gabriel Knight III**-mal. A meglehetősen hosszú, *Blood of the Sacred*, *Blood of the Damned* alcímű alkotás Rennes-le-Chateau-ba visz minket egy évezredek titok nyomába, amit régészek, tudósok (és George Stobard) is próbáltak már megfejteni, most Gabriel Knighton a sor. Itt aztán van

minden: ■ templomos lovagoktól kezdve a Szent Grálon keresztül Jézus véreig. A valószínűleg ismét kiváló, fordulatos kalandjáték ezúttal speciális effektusokkal dúszított 3D-ben elevenedik meg szeptember tájékán, olyan híres színészek hangjaival, mint például Tim Curry.

Épp az előző számunkban számoltunk be arról, hogy az *Impressions* nem ül ■ Caesar sorozatért begyűjtött babérszorúkon: azonnal hozzáláttak a **Pharaoh** fejlesztéséhez, ami egy hasonló, városépítő stratégiai játék lesz, ám természetesen Egyiptomban. Szenzációs grafika, egészen eredeti új ötletek jellemzik. Szakértők bevonásával próbálják teljesen korhűre megcsinálni. Karácsonykor meglátjuk, sikerült-e.

Készül a *Half-Life* hivatalos kiegészítése, az **Opposing Force** is, amelyben, mint az elit kommandó egyik tagja, azal a megbízatással érkezünk a Black Mesa kutatóközpontba, hogy eltüntessük létezésének minden bizonyítékát, és megöljük a szemtanúkat, különösen egy Gordon Freeman nevű embert. Leszakadva a többiektől azonban szembeállok a földön kívüliekkel, és hirtelen már nem a nagytakarítás, hanem a saját életünk lesz a tét! Természetesen új fegyverek, új szereplők, új helyszínek várnak, továbbá még jobb grafika és hangulat. November környé-

kén várható. Ugyanakkor a *Team Fortress Classic* sikere nyomán új alapokra helyezték a **Team Fortress II** fejlesztését, így kénytelenek voltak elhalasztani decemberig. Új játékok, karakterek és izgalmak mellett a programon is fej-



Team Fortress II

lesztenek: minden eddiginél jobban a csapatra épített, az összjátékra kitalált játékfajták, új karaktertípusok, látványos grafika és hálózati támogatás várható, valamint hangátvitel. Utóbbi kezdetleges formáját be is mutatták az E3-on: az egymás mellett hálóba kötött gépek között egy másodperces csúszás volt ugyan, de ■ képeken jól lehetett látni, hogy a velünk szemben álló katona beszél! Jól nézett ki.



Pharaoh

Elhagyták ■ *Police Quest* a nevéből, és teljesen új alapokra helyezték: a **SWAT 3: Close Quarter Battles** egy rendkívül izgalmas kommandós játéknak ígérkezik. Mind parancsnok, egy öttagú csapat fejeként küldetéseken kell helyt állni. Feladatunk kiválasztani ■ megfelelő felszerelést, el látni az embereinket munícióval, és utasításokat adni akció közben. Mindez belső 3D-s nézetből realizisztikus környezetben, 99 végén.



Homeworld

szívében, amely csendesen, nyugodtan éledgett, mígnem egyszer jól megtámadták a hódítók, elpusztítottak több millió embert, ■ túlélőket pedig kitelepítették egy távoli bolygóra, ahol az idő során az utolsó emlékek is semmivé lettek. Aztán egy szép nap, felbukkan egy kő, amely feléleszti ■ reményeket a hazatérésre. Hatvan év alatt megépül az anyahajó, és megkezdődik



Opposing Force



Babylon 5

Gyönyörű, harci űrszimulátor lesz ■ TV-sorozat alapján írt **Babylon 5**. Látványos effektusok, remek űrháborúk, küldetés alapú cselekmény vár a pilótapalántákra. Számtalan gigantikus űrhajó próbálható majd ki, és azt ígérik, hogy ■ mester-séges intelligencia egészen különleges lesz. Év vége körül esedékes.

Tolkien világa elevenedik meg a *Berkeley Systems* által fejlesztett **Orcs Revenge of the Ancient** című fantasy stratégiában. A kicsit zava-



Orcs Revenge of the Ancient

ros történetben egy orc törzsfőnököt alakítunk majd, akit Sauron, a Sötét Erő megbíz egy „elit kommandó” vezetésével, abból ■ célból, hogy fenntartsuk a békét viszálytól hemzsegő hadseregében. Noha ez nem a legjobb munka, hamarosan sokkal nagyobb problémával kell szembenézni: két újabb sötét erő tűnik fel, hogy bajuszt akasszon Sauronnal, és nekünk döntenünk kell, ki mellé állunk, és ki ellen harcolunk. A játék során össze kell állítanunk egy négyfős Orc csapatot, ki kell képezni őket, egyéni tulajdonságuk, alkatuknak megfelelően, felszerelni és irányítani a harcban. A fejlesztők azt ígérik, hogy a történet vége nyitott lesz: ■ befejezés teljes egészében döntéseinken múlik majd.

Három játékkal készül a *Sierra Sports* részleg. A **Field&Stream 3D Trophy Buck II** egy továbbfejlesztett, finomított vadászat négyféle pixelszarvasra. Nyolc helyszínen kell nyomkeresni, csendben lenni, és várni, amíg felbukkan ■ vad. Alkalmaznak benne a környezeti 3D-hangot, úgy hogy tökéletes minőségben fogjuk hallani, mikor Bambi hátulról jól ránk támad, és megesz vacsorára. A másik F&D játék ■ **Trophy Bass 3D**, amely természetesen pecázós, és a maga ne-mében nagyon klassz és profi,

de engem ez egy pillanatig sem tud meghatni. Mint ahogy az „Év hülyesége” címre pályázó **Professional Bull Rider** sem, ami arról szól, hogy bikát kell megülni – számítógépen. Ennek ábrázolására egyébként ■ stand közepén fel volt állítva egy műbika, és lehetett lovagolni. Már csak a bikaviadal, és ■ kantáron vezetett póni lovaglás maradt ki a sorozattól, csak így tovább fiúk!

Sokkal ígéretesebb ■ Hoyle sorozat, a **Casino**, a **Board Games** és a **Card Games** újrakiadása! Az utóbbi kettőben egyenként több mint egy tucat különböző játékot próbálhatunk ki, de ■ kaszinónak sem kell szégyenkeznie, hiszen kilenc módon szabadulhatunk meg felesle-



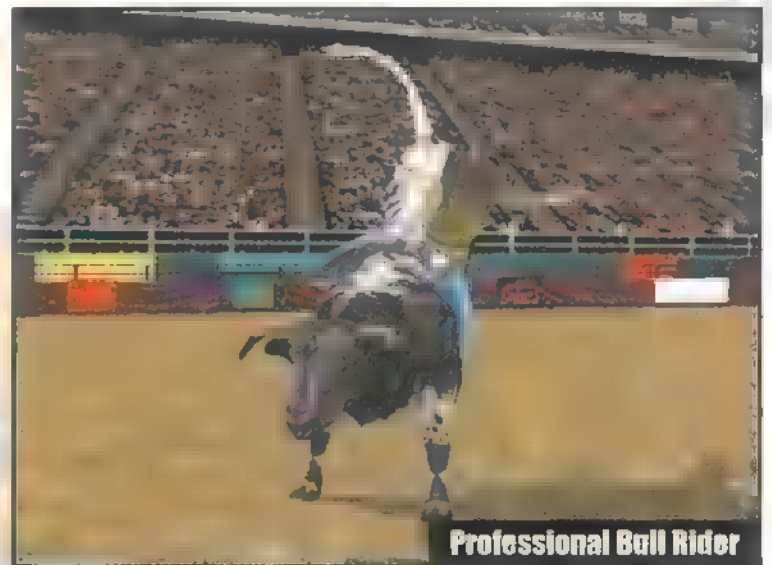
Pro Pilot 2000



Desert Fighter

ges pénzünktől. Szebbek és okosabbak lettek az animált ellenfelek is.

A *Dynamix* stúdió két játékot mutatott be. A **Desert Fighter** ■ II. világháború észak-afrikai eseményeit eleveníti fel, természetesen repülőgép-szi-



Professional Bull Rider

mulátorban. Harcolhatunk az amerikaiak, az angolok, a németek, vagy az olaszok oldalán, tökéletesen újraírva a történelmet. Erre az évvégéig kell várunk, azonban a civil repülés másik nagy ászára, a **Pro Pilot 2000**-re, csak őszig. Elképesztően élethű grafika, Amerika, Dél-Kanada, Nyugat-Európa és Hawaii teljesen feldolgozott terepe, GPS és továbbfejlesztett légi kommunikáció, kb. ez a kínálat.

És végül, de abszolút nem utolsó sorban *Blizzard* és **Diablo II**. Azt hiszem, már mindent elmondtunk róla, amit csak lehet, és ■ megjelenésekor amúgy is oldalakat töltünk majd meg vele, így inkább az újdonságokról és az aktuális állapotról néhány szót. Elkészültek az ötödik karakter, a Bárbar kidolgozásával, és befejezték az III. felvonás (Act) kódolását (három felvonásból és ■ végjátékból áll majd össze ■ történet), így jelenleg 70%-nál tartanak. Egyre jobban bevonják a 3D-gyorsítókat: újabb, a terepábrázolást érintő effektusokat élvezhetnek azok, akik támogatott kártyával rendelkeznek. A kiadott nyilatkozat szerint még idén elkészül PC-re, és 2000 tavaszán Macintoshra is. Érdeklődéssel várjuk!



Hasbro

NEMCSAK TÁRSASJÁTÉKOKBAN TAROLNAK

Amióta a Hasbro bekebelezte a Microprose-t, a semmiből lépett elő az élvonalba, és vált az egyik legfontosabb kiadóvá. Az E3-on hatalmas standon mutatták be lenyűgöző termékskálájukat.

Az irdatlan mennyiségű játékok felsorolását kezdjük a *Microprose* termékeivel. Utoljára indul világhódító útjára ezekben a színekben a **MechWarrior III**, a fejlesztését a Microsoft veszi át ■ jövőben. A hatalmas robotok harca köré épült remek grafikájú akciójáték júniusban kerül a boltokba. Amikor megláttam, rettentően megörültem neki: készül a **Gunship III**! Ezúttal persze már nem elég csak a kedvenc AH-64D-et felvonultatni, repülhetünk majd az AH-

Ami a stratégiát illeti, a legérdekesebb címnek ■ táblás **Diplomacy** ígérkezik, amelyet összetettsége és eredeti játékmenete miatt elég nehezen tudok elképzelni megszámitógépesítve, de majd meglátjuk. Szintén meglepetést okozott a **Risk II**, amelynek táblás (és talán korai PC-s) verziója ismert hazánkban. Simon is vizsztatér a **Simon the Sorcerer III**-ban, hogy ezúttal 3D-ben kalandozzon a fejtörők és érdekes karakterek között.

A Hasbro saját játékaik közül érdemes megemlíteni a **Monopoly** új kiadását, amely teljesen 3D-s lett, szenzációs grafikával (kár, hogy az egy mézőn álló bábuk „összeolvadnak”). Lesz **Monopoly Casino**, amely nem más, mint a jól ismert kaszinós játékok **Monopoly** grafikával agyonbolondított változatai. Új kiadása jelenik meg az ismert szókirakónak, a **Scrabble**-nek is, valamint megjelenik ugyanennek 3D-s verziója

UpWords címmel. Több formában feldolgozzák a közismert **Clue** című, nyomozós játékot. A **Murder at Boddy Mansion** az eredeti, gyönyörű 3D-s grafikában, míg a **Clue Chronicles Mystery Series** egy kalandsorozat lesz különálló epizódokkal. A játék szereplőihez ezúttal újak is csatlakoznak. Az első epizód címe: *The Fatal Masque*. Érdekesség, hogy a konkurenciát is népszerűsíti a Hasbro: a Milton Bradley klasszikus táblás, illetve a Parker Brothers klasszikus kártyajátékait is gyönyörűen

feldolgozta, és gyűjteményes formában dobja majd piacra.

Országunk egyik büszkeségével, Rubik Ernővel közösen fejlesztették a **Rubik's Games** névre hallgató, szórakoztató-gondolkodtató programcsomagot. A digitális bűvös kocka mellett – amit a program az általunk beállított tetszőleges

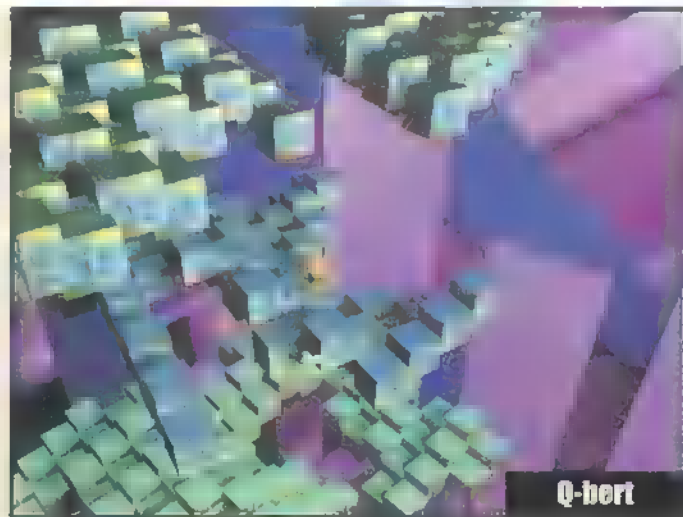


B17 Flying Fortress 2

IZ Cobrával, a Eurocopter Tigerrel és az Mi-28 Havockal. A fejlesztés nem tarthat túl késői szakaszában, mert ■ grafika még elég pixeles volt. Jön a **B17 Flying Fortress 2** is, amely ismét a II. világháborúba kalauzol. Választható a pilóta, a bombázótiszt, a navigátor, és ■ további, összesen 10 csapattag bármelyike. A B17-esen kívül még számos amerikai és német repülőgép lesz kipróbálható. Grafikailag egyszerűen tökéletes. Karácsony környékére várjuk. Kicsit más téma, de ■ szimulátorok közé sorolják a **Spirit of Speed 1939**-et, ami ■ Microprose válasza a Grand Prix Legendsre. Korabeli Bugatti, Mercedes, Fiat és Alfa Romeo autókat, összesen nyolcat dolgoz fel a program. A **GP500** a legrealisztikusabb motorverseny lesz, ígérik, amely a 98-as szezon minden csapatát, motorját, adatát felvonultatja majd négy különböző játékmódon keresztül. És a végére egy úrszimulátor a Team 17-től **Phoenix** címmel. Több mint hetven úrhajó és 20 fegyver, eredményeinktől függően alakuló többszálú történet ■ körítés.



Diplomacy



Q-bert

helyzetből ki is tud rakni! – további három irtó jó pofa játék várja majd az érdeklődőket. Igen nagy önuralom kellett, ahhoz, hogy ne töltssem előtte az egész délelőttöt.

Az akció kategóriában túlnyomó többségben találjuk a 8-bites, vagy a még korábbi, játéktérmi korszak legendás játékaiknak modern, többnyire 3D-s feldolgozását! Az Atari-sorozatban ott a **Frogger**, a **Q-bert** (az első PC-s játékok egyike volt!), a **Pong** (TV-foci deluxe – elképesztő ötlettel, 3D-ben), a **Centipede**, a **Missile Command**, a **Tetris** (**The Next Tetris** címen) és a **Tempest**. Némelyiket külön-külön, néhányat egybecsomagolva vehetünk majd meg. Nostalgia rulez!

Végül egy hír, tulajdonképpen az E3 egyik legnagyobb szenzációja: a Hasbro és Firaxis sajtókonferencián jelentették be, hogy összeállt ■ régi csapat, és Sid Meier vezetésével nekilátnak a **Civilization III**-nak. Szkeptikusok fanyalogtak, régi rajongók ujjongtak örömeikben.



Pong

Infogrammes



A TATÚ ÚJRA SZÁGULD

Nemcsak az amerikaiaké a világ, úgy tűnik a francia cégek is beszállnak a játékiparba. Hogy mekkora sikerrel teszik mindezt, az kiderül az alábbi játékok megjelenése után.

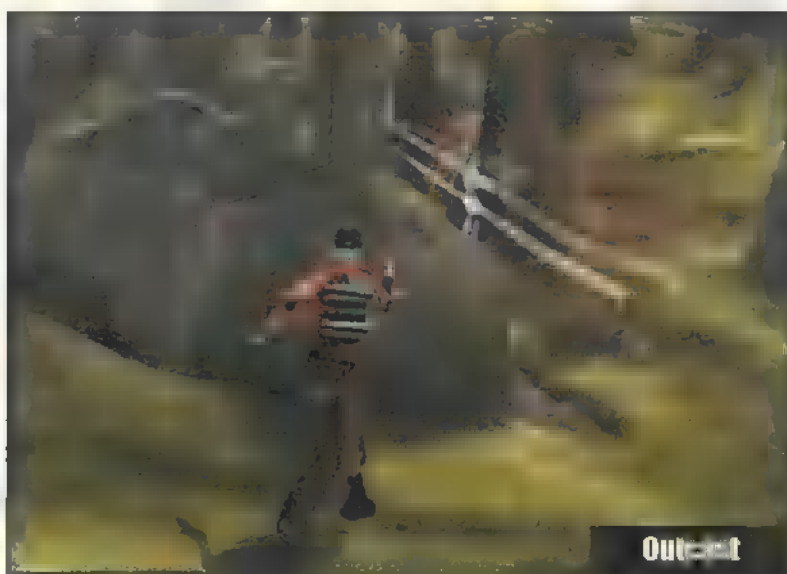
Az Infogrammes megpróbál versenybe szállni az EA FIFA XX sorozatával, fociprogramjuk neve **Canal+ Football 99** lesz. A grafikája nem néz ki rosszul, az irányítást meg majd meglátjuk. Szeptember környékén.

A témánál maradva, készül még egy focimenedzser program is, **UEFA Manager 2000** néven. Semmi különlegeset nem láttunk benne, de ebben a típusban nehéz első ránézésre is kiemelkedőt alkotni. 16 ország több mint 1000 klubjának 35000 játékosa szerepel az adatbázisában, remélhetőleg a játék ehhez mérten jó is lesz. Ezt is szeptember környékén tesztelhetjük.

Autóversenyben sem lesz hiány, ugyanis jön a **Le Mans 24 Hour** és a **V-Rally 2**. Az előbbi a híres névadó verseny élethű feldolgozása lesz, amiben akár egy az egyben is teljesíthetjük a távot, egy napig a gépünk előtt üve, de természetesen lesz

rövidebb feldolgozás is. A grafika gyönyörű, változik az időjárás és a napszakok is. Már alig várom az őszi megjelenést.

Ami a **V-Rally 2**-t illeti, reménykedem, hogy jobb lesz, mint az első rész. Bár Playstationön tarolt, a PC-s feldolgozás meg sem közelítette az igazi élményt. Remélhetőleg a második már igazi durranás lesz, mert a lá-



Interplay

AKKOR MOST KI, KIVEL VAN

A szokásos „ki vesz meg kit” spekuláció keretében az Interplayhez kapcsolódó hír, hogy a francia Titus a márciusi 10 millió USD-s részvényvásárlása mellé, most további 25 milliót nyomott bele a cégbe. Mi sül még ki ebből?

Nos, per pillanat nem tudni, de nézzük a játékokat! Az Interplay „istállóján” belül a 14° East bütyköli a Star Trek játékokat. A már tavalyi ECTS-en bemutatott – és akkor általunk részletebben ismertettett – **Starfleet Command** egy valósidejű stratégia, mely a Starfleet Battles névre hallgató táblás játékon alapul. A csinos kis darabról még a nyár folyamán kiderül, hogy milyen erős vas kell neki, hogy elvigye. A **Klingon Academy** felfogható a Starfleet Academy folytatásának is, mely lehetőséget ad, hogy belekóstoljunk az ellentétes oldal ízébe. Míg a **New Worlds**, egy C&C jellegű valósidejű stratégia, melynek megkérdőjelezhető történetén már dühöngtem egy jóízűt. Mindkettő az év végére várható. A Black Isle Studios neve

a **Baldur's Gate** révén lehet ismerős, melynek továbbfejlesztett BioWare Infinity névre hallgató engine-jére épül a **Planescape: Torment** című új játék. A Torment főhőse egy halhatatlan karakter, melynek célja, hogy megismerje



tott képek sok gép előtt eltöltött órát ígérnek. Nem tudni, mikor érkeznek.

A sportról „nyugalmasabb” vizekre evezve, nézzük először az **Outcast**-ot. Ez egy akció/kaland játék lesz, amiben 2007 környékén kell helyt állnunk egy amerikai kommandóssal. Feladatunk, hogy a párhuzamos dimenziókkal végzett kísérletek során létrehozott fekete lyukat megszüntessük, és így megmentjük a Földet. Ehhez persze át kell ruccannunk a másik világba, ahol sok ismeretlen életforma vár ránk. Ha minden jól megy, még a nyáron megjelenik.

A másik, hasonló típusú játék a **The Insider** névre hallgat. Itt a változatosság kedvéért a múltban kell szerencsét próbálnunk, mégpedig a 20-as évek Párizsában. A szépen megrajzolt kalandjátékban sötét rejtélyek és rejtvények egész garmadáját kell majd megoldanunk. Valamikor 2000 tavaszán.

Mi is részesei lehetünk a lehetetlen küldetéseknek, mégpedig a **Mission: Impossible** című játékban. Ötöt kell majd végrehajtanunk 20 pályán keresztül, félelmetesen trükkös fegyverezéssel felszerelve. Szükség lesz a reflexeinkre és az eszünkre egyaránt. Megjelenés őszi várható.



saját múltját, jelenét, végzetét. Szerencsétlen arra van kárhóztatva, hogy mikor meghal akkor csodálatos módon újra teremtődjék, egy idegen helyen, teljesen kitörölt emlékezettel. Még a nyáron megjelenik a **Giants: Citizen Kabuto** című 3D-akciójáték. Három különböző fajból választhatjuk majd ki a nekünk legjobban tetszőt, mellyel meghódíthatjuk bolygónk mind a 30 szigetét. A játék érdekessége, hogy a zenét hozzá az a Mark Snow komponálta, mint aki az X-Akták, és a Millennium TV sorozatokhoz is. Szintén tudósítottunk már a **Messiah** című játék fejlesztéséről. Változatlanul képtelen vagyok azonosulni a nem túl távoli jövőben játszódó történettel, ahol Bobot, a pufók kis angyalkát kell megismerésünkre, aki képes belebújni bárkinek a bőrébe, hogy megakadályozza a világ végpusztulását. Lehet, hogyha majd az év vége felé kipróbálhatom a játékot el-tűnik az ellenérzésem, és én magam fogom értékelni leginkább a tényleg eredeti ötletet?

Novalogic



HÁBORÚT MINDENÁRON

A Novalogic majdnem minden játéka folytatás, de akad azért olyan is, ami mögött még nincs szám. A másik szomorú hír, hogy minden ígéretük ellenére nem képesek abbahagyni a Voxelspace motorral felszerelt játékok készítését. A jó hír viszont az, hogy az ilyen programokban egyre több a valódi 3D objektum, ami azt jelenti, hogy a 3D kártyák egyre több terhet vehetnek le a proci válláról. Fontos még megemlíteni, hogy a készítők minden játéknál külön kiemelték, hogy játszható lesz a NovaWorld-ön keresztül, ami már most támogatja a Voice-Over-Net technológiát, vagyis

az élőbeszéd kommunikációt a csapattagok között. Érzésem szerint azonban ezt még nem a mi sávszélességünkre szabták.

Kezdjük szívemnek legkedvesebb darabbal, a **Delta Force 2**-vel. Csomó új küldetés, kibővített felszerelés és fegyvertár, időjárás effektek, mint hó, eső, szél és köd van az ígéretek között. Nagy változás lesz, hogy a terepet immáron fű is boríthatja, amiben kúszva emberünk kevésbé észrevehető. De összességében nem sok változást vettünk észre a grafikában. Majd ősszel meglátjuk.

A **Maximum Overkill** (aminek plakátjaival ki volt tapétázva az egész Novalogic stand, de egy képkockát sem mutattak a játékból) 50 évvel a jövőbe repít minket, ahol a világ országai két szembenálló csoportosulásba tömörültek. Ezek küzdenek a világ erőforrásaiért. Összesen tíz földi és légi járművel élhetjük ki harci kedvünket, természetesen mindegyikben más-más taktika szükségeltetik. A hangsúly a csapatjátékon és az ellenfél bázisainak elpusztításán lesz. Megjelenés talán most nyáron, de lehet, hogy csak jövő tavasszal.

Készül egy űrhajó-szimulátor is, mégpedig **Tachyon: The Fringe** néven. A készítők megpróbálták nagyobb hangsúlyt fektetni a történetre, mint azt a hasonló játé-

kokban megszokhattuk – meglátjuk mi sül ki belőle. A grafika mindenesetre egész ígéretes. Ez is őszre várható.

Mindenképpen érdemes még megemlíteni a nyár végére ígért **Armored Fist 3**-mat, amiben újra egy M1A2 Abrams volánja mögé pattanhatunk. Jön még a



Delta Force 2



Tachyon: The Fringe

Comanche 4 is, amit viszont csak ősszel kapunk meg. Lesz **Wolfpack II**, ami egy II. Világháborús szimulátor lesz, ráadásul teljesen 3D-s motorral. Vagy mint egy német tengeralattjáró kapitánya, vagy egy szövetséges romboló vezéréként kell bizonyítanunk.

Psygnosis

A TERMELÉKENY FEHÉR BAGOLY

A Tomb Raider babérjaira akar törni a **Drakan: Order of the Flame**. Előszedtek ugyanis egy szexi hősnőt, aki ráadásul néha még egy sárkány hátára is felpattan. Mindez egy külső nézetű 3D-s akció/kalandjáték keretein belül, aminek grafikája nagyon szép, bár néhol kissé szögletes. Minden együtt van a sikerhez, már csak a történetnek kell emészthetőnek lennie, és az irányítást sem szabad elrontani. A végeredményt elvileg néhány hónapon belül tesztelhetjük.

Természetesen a Psygnosis sem maradhatott ki a szimulátorok piacáról. Rögtön két II. Világháborús darabbal is megörvendeztetnek minket. Az első a **Nations – WWII Fighter Command**, ami a felhők fölé repít minket. Olyan nagy szavak hangzottak el a bemutatásakor, mint műhold alapú ultra-realistikus terepábrázolás (csak tudnám, honnan vettek második világháborús műholdat? ☺), igazi 3D-s felhők, a pilótafülkében a műszerek aktívák, vagyis nem csak egy kép van odabiggyesztve,

valós időjárás effektek stb. 16 modellel repülhetünk majd 45 küldetésen keresztül, elvileg a harmadik negyedévtől.

Sokkal földhözragadtabb a **Panzer Elite**, ami már tank-szimulátor. Amerikai vagy német tankszakaszok mozgásait és akcióit irányíthatjuk majd az 1942 és 1944 kö-



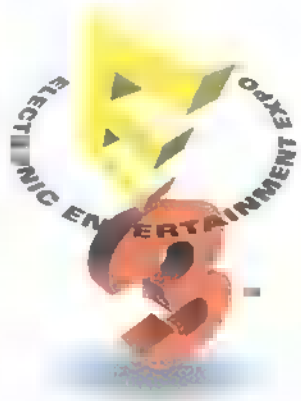
Panzer Elite

zötti korszakban a világháború különböző helyszínein. Összesen 22 tank került a játékba, mindegyiket az eredeti tervek alapján modellezték le. Ősszel meglátjuk milyen sikerrel.

A stratégiák között számíthat majd sikerre a **Metal Fatigue**. Teljesen 3D-s terepábrázolás, olyan hatásokkal, mint valós idejű árnyékok, átlátszóság. A robotjainkat a rendelkezésre álló több ezer alkatrészekből magunk állíthatjuk össze, sőt, még az ellenférről leölt darabokat is felhasználhatjuk. A csaták három helyszínen – az űrben, a felszínen és a föld alatt – zajlanak egyszerre. Megjelenés ősszel.

3D-s lövöldözés a **Hired Guns**. Az izgalmas benne az, hogy nem egy emberrel kell végigküzdenünk a 18 pályát, hanem egy négyfős csapattal, melynek ráadásul minden tagja egyedi tulajdonságokkal bír. Így óriási szerepe lesz az ügyességén kívül a stratégiai gondolkodásnak is. Megjelenés szeptember környékén.

Lesz még **Rollcage Extreme** is, ami nagyon hasonló az eredetihez, csak kicsit szebb grafikával, csomó új pályával és helyszínnel örvendeztet meg minket, ha mindegy jól megy 2000 tavaszán. A nyugalmasabb játékok kedvelőinek kedvez az **ExpertPool**, amiben – mint a nevéből is sejthető – a golyóké és a dákoké lesz a főszerep (NEM kell rögtön rosszra gondolni). Gyönyörű 3D-s grafikája lesz és akár hálózaton keresztül is játszhatjuk majd. Elvileg még nyárom megjelenik.



Rage

VÉDJEJYÜK A LÁTVÁNY

A Rage hozza a formáját. A tőlük az Incomingban megismert, sajátos, nagyon látványos grafika változatlanul játékaik védjegye.

Tavaly az ECTS-en láthattuk őket először, mostanra értek be az **Expendable** és a **Hostile Waters**. Az előző egy a nyolcbites gépekről ismerős, Commando, vagy Ikari Warriors hangulatát idéző 3rd person shooter, bődületesen látványos grafikával. (A teljes változat lapzárta előtt kettő és fél perccel futott be, félek tőle, a részletes ismertető a következő számra marad.) Az utóbbi pedig egy 1st. és 3rd person

nézetből egyaránt játszható stratégia-akció keverék. A látvány az Incomingra emlékeztet, de ha lehet még realisztikusabb, melyhez nagyban hozzájárulnak a „valódi időjárás effektsok”.

Az **Off Road** nem összetévesztendő sokunk szíve csücskével ■ fejlesztés alatt lévő, Invictus Team féle Off the Road-al, bár akinek felkeltették az érdeklődését az erről szóló előzetesek, annak tetszeni fog a Rage játéka is, mely terepen kijelölt körpályákon zajló autóverseny buggykkal, cross autókkal. Amennyi az előzetes videóból látszik, az már elég ahhoz, hogy alig várja az ember, hogy felferhesse kicsit vele a port. Megjelenését októberre ígérik.

A **Midnight GT** is autóverseny, de ■ NFS fémjelzete csillogó-villogó, szalonból frissen kitolt sportkocsik irányvonalát képviseli megjelenésben. Hogy kiderüljön, hogy szimulátor, vagy inkább arcade szeptemberig kell várjunk. A japánban játszódó játék érdekes-



Off Road

sége, hogy a Rage-el ■ világhírű Pininfarina tervezőstúdió dolgozott össze, melynek számos autó koncepcióját dolgozták fel a játékban.

Szintén az utcán van már ■ **Savage Arena**, mely egy futball-amerikai foci turmix-ízű, jövő sportja szimulátor. Be kell valljam, kevésbé fekszenek nekünk az ilyen Hyperblade szerű sosemvolt sportok, bár a „Szeress gólt! Bármilyen áron!” mottó izgalmasan hangzik. A földön, paradicsomlemben dagonyázó sporttársak látványából arra következtettek, hogy ■ „bármilyen áron” az következően komoly.



Hostile Waters

Red Storm

TOM CLANCY BELEHÚZ

A híres bestseller-író alapította játékefejlesztő cég nagy sikert aratott tavaly a Rainbow 6-szel, ám idén már több nyáron sütögetik a pecsenyéjüket. A menü pedig igen ínycsiklandozónak tűnik.

A harmadik világháborút az amerikaiak és ■ kínaiak vívják majd, mégpedig elég hamar, 2015-ben. Legalábbis erre épül ■ **Force 21**, a cég legfontosabb projektje ebben az évben.

Az igényesen kidolgozott 3D-s stratégia katonai szakértők bevonásával készült, ■ pontos terepábrázolás igazi térképek és műholdas felvételek felhasználásának köszönhető, míg a több mint 40 egység létező harci eszközök, járművek prototípusainak másolatai. A játék összesen 30 küldetésben meséli el az egyik, illetve ■ másik fél szemszögéből ■ háború eseményeit, míg a mutiplayerben próbálkozókra újabb 10 küldetés vár.

Remek taktikai képernyők állnak rendelkezésre a támadások pontos megtervezésére, majd ezután ■ szakaszparancsnok szerepében fejest ugorhatunk az akció közepé-



Force 21



Rogue Spear

be. Az egyszerűen kezelhető térképszerkesztővel teljessé válik a kép. Augusztusban esedékes.

Készül azonban ■ Rainbow 6 folytatása is, ■ **Rogue Spear**. Ezúttal két egyesült terrorista csoport ellen kell felvenni ■ küzdelmet 18 küldetésen keresztül. Sokat javítottak a grafikán és ■ mesterséges intelligencián (a saját katonáinkat és a terroristákat vezérlőn is). Lesz mesterlövész specialista új fegyverrel, illetve rá építhető taktikai elemekkel. Ezen kívül is több új fegyver és tárgy kerül a játékba, valamint új mozgások is: lehet majd kúszni, illetve sarokról bekukucskálni. A hangulatot jól feldobja majd ■ beépített időjárás – eső, illetve hó – ■ speciális képi effektsok, a sérülések és károk látványa és hangjai. Szeptemberben jelenik majd meg.

SouthPeak Interactive

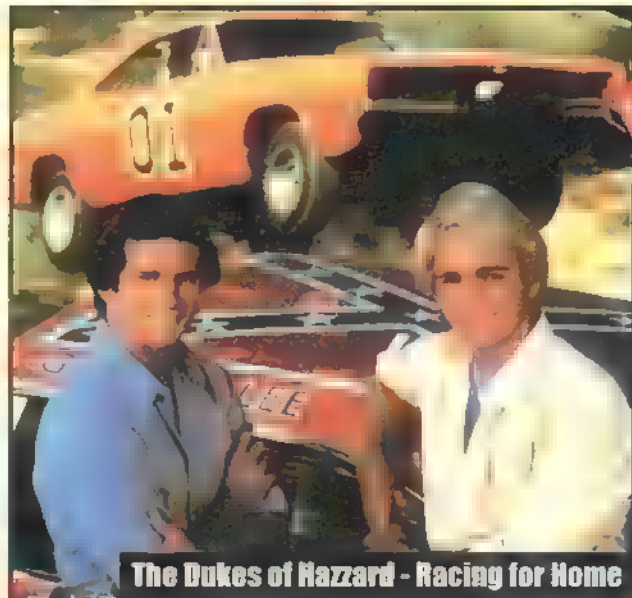


RAJZFILMFIGURÁK MINDEN MENNYISÉGBEN

Világosan emlékszem, hogy tavalyi E3-ról tudósítva, közéték szórtuk a **20000 Leagues: The Legend Continues** előzetesét. Nos, kicsike késik egy kicsikét. Most éppen 2000 tavaszára datálódik, de immáron CSAK DVD-n tervezik megjelentetni. Kár, nekünk nagyon tetszett, amit a játszható demó mutatott magából. Ami jelent illeti, most jelent meg a **Boss Rally**, mely leginkább az ifjabb korosztályt célozza a bumfordi grafikájával, és ha minden igaz, akkor következő PC-X-ben bővebben is foglalkozunk majd vele.



20000 Leagues: The Legend Continues



The Dukes of Hazard - Racing for Home

Hangulatában valahol a Screamer Rally-t idézi, különben meg a legelső Test Drive-ot. Ha már az autós játékoknál tartunk, emlékeztek még a „Hazard megye Lordjai” című sorozatra? Tudjátok, az a narancssárga,

General Lee névre hallgató 1969-es Dodge Charger R/T, két benne ülő tehénlepény szá-



gú idi... fiatalember, a Bo, meg a Luke. Hugicájuk a Daisy – nyammm –, meg a Rosco sheriff.

Ifjonti balgaságunkban mi nagyon szerettük. Nos, ezt a sorozatot dolgozza fel a **The Dukes of Hazzard - Racing for Home**, mely szintén csak jövő év elején jelenik meg. A sajtóanyagban, mint „küldetés alapú autós arcade” jellemezték, és sokkal többet nem is lehet tudni felőle, mert még annyira gyerekcipőben jár a fejlesztése. Hosszú tömött sorokban jönnek majd legkülönfélébb rajzfilm feldolgozások, melyek természetesen a kissrácoknak szólnak. **Scooby-Doo!** vidámpark fantomjának rejtélye után nyomoz. Az Animániából ismerős Dot, Yakko, Wakko a **GIGANTIC Adventure**-ben nyomul. Igen, igen, jól hallottátok ki a címből, hogy rejtőzik egy kis Titanic paródia is – több másik filmével egyetemben. A kőkorszaki szakik a **Bedrock Bowling**-ban főszerepelnek, mely a címevel ellentétben nem teke, hanem egy teljesen leírhatatlan stílust követő, 3D-arcade.

Ubisoft

RAYMANDRÓ VISSZATÉR

A kis francia cég meglehetősen kinőtte magát. Annyi újdonságuk van, hogy a pusztasorsolásához is kevés hely, ezért csak jelentősebbeket emelnék ki. Nos, mint az alcímből is kitűnik, Rayman visszatér. Nem csupán a **Rayman 2: The Great Escape** c. opuszban, szeptember tájékán, hanem a TV-képernyőn is, ugyanis teljesen renderelt, 26 részből álló, egyenként negyedórás filmsorozatot készítettek a főszereplésével. (Itthoni bemutatásról nem tudunk.) A 3D-s, mókás platformjáték stílus, úgy tűnik, fekszik az Ubinak, mert Raymannek konkurens is akadt, Ed, kicsi, lila földönkívüli. Az ő kalandjai is szeptember környékén jelennek meg, de nem csupán CD-ROM-on, hanem DVD-n is. A **Tonic Trouble** DVD változata a CD-hez képes tartalmaz 22 percnyi plusz videót is.

Mikor kissrácok voltunk, rengeteget játszottunk a Playmobil katonák a hazai kisipar által koppintott változataival. (Tudjátok, kicsit sorjásabb, kicsit fakóbb, kicsit



Rayman 2: The Great Escape

törékenyebb, de azért miénk.) Az eredeti cég bevonásával fejlesztik plasztik kedvenceink középkori kalandjait. **Hype the Time Quest** címmel jelenik meg szintén szeptemberben a fiatalabb korosztályt megcélzó akció-kaland, ahol a jó lovagot kell megtestesítenünk, amolyan Műanyag Lancelotot, akinek helyét kell állnia a gonosz lovaggal szemben.

Subculture nem hivatalos folytatása **Deep Fighter: The Tsunami Offensive**. A fejlesztés alatt lévő, víz alatti civilizáció életét feldolgozó játék megjelenésének idejéről még sokat nem lehet tudni. A végcélja, hogy kifejlessz egy hatalmas mélytengeri tengeralattjárót, mellyel teljes populációt áttelepítheted békésebb vizekre.

Arcatera: The Dark Brotherhood lesz a címe annak a játéknak, melyet az RPG-k, és a krimi kalandjátékok kedvelői egyaránt értékelni fognak. A fejlesztők szerint kombinálni fogja **Blade Runner** hangulatát a **Baldur's Gate** mélységével. Több mint 120 intelligens NPC-vel futhatunk össze, melyeknek saját mesterséges intelligenciája lesz. A játékot egyedül is, de akár egy négyfős party tagjaként is játszhatjuk majd. (Megjelenésének ideje egyelőre nem tisztázott.)



Arcatera: The Dark Brotherhood



A jövő hardware-ei

MINDEN, AMI TELJESSÉ TESZI EGY JÁTÉK ÉLVEZETÉT

Az E3 nemcsak a játékok kiállítása volt, legalább annyira a multimédia-, illetve egyéb hardware eszközöké is, nem is beszélve ugye a 3D-gyorsító kártyákról. Most ezekről szemezgetünk.

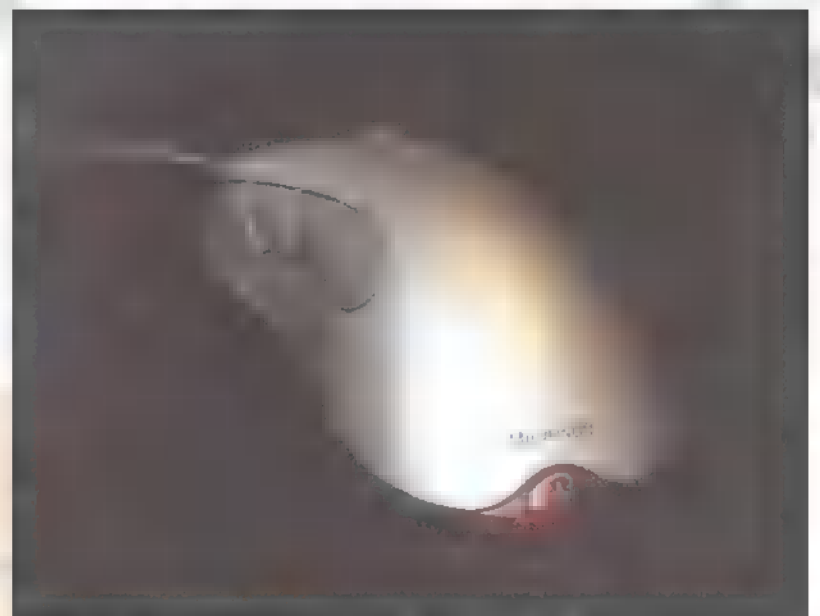
Mint ■ bevezetőben említettem, a 3Dfx viszonylag nagy standon mutatta be ■ Voodoo generáció újdonságait és a kis Volkswagent, amiből naponta kisorsoltak egyet. Rajta kívül fejlesztő – miután az nVidia visszamondta, és az S3, úgy tűnt, nem is szándékozott kijönni – egyedül ■ Matrox volt jelen, mégpedig a Millenium G400-as sorozatának egy igen kész-közeli darabjával. Az olyan fontosabb jellemzők mellett, mint ■ 256-bites dualbusz, speciális 3D-rendering chip (single cycle multitexturing 5 millió háromszöggel másodpercenként), AGP-re kihegyezett architektúra, DX6 Environment Mapped Bump Mapping támogatás (állítólag az év effektusa, és minden játék használni fogja), 300 vagy 360 MHz-es RAM DAC, a legfontosabb azonban még is az, hogy a kártyán két kimenet található. Így ugyanazt a képet két helyre küldhetjük ki, amely lehetővé teszi, hogy mondjuk a TV-n DVD-t nézzünk, miközben a monitoron, fél szemmel, a leveleket bámuljuk. Nem rossz.

Ha már az S3 szóba jött, a Creative Labs standon 99 dollárért lehetett venni (előjegyezni) ■ 3D Blaster Savage4 kártyáját, illetve ugyanennyiért bárkihez hozzávágtak egy SB Live-ot! A show-t egyébként inkább az utóbbira hegyezték ki, min-

denféle „zombikat” hajigálva el, mondván „inkább Live-ot veszek”. Bemutatták ezen kívül a Cambridge Softworks új, négy hangszórós, mélynyomás hangfalrendszerét is. A „zombi” természetesen a „Monsterre” utalt, és noha a Diamond nem volt ott, hogy felvegye ■ kesztyűt, az Aureal igen. Ők ugyanis szépen halkan megbújtak ■ csendesebb K-hallban, és nem 99 dollárért, hanem ingyen adtak egy Vortex 2.0-ás kártyát tesztelésre. Nem semmi! Nyitott EAX ide vagy oda, úgy tűnik, most az A3D van nyeregben, ugyanis – és így lesz teljes a kép – a kiállításon szintén megjelenő Voyetra is erre építi majd új Turtle Beach Montego II Quadzilla hangkártyáját. Hangtechnikában még két érdekes dolgot láthattunk: egy cég teljesen lapos hangszórókat mutatott be, de egyelőre még az USA-ban keresnek viszonteladót, míg az Intensor, aki a tavalyi ECTS-en még csak mintapéldányait mutogatta ■ beépített hangfalakkal rendelkező székeiknek, immáron teljesen termékskálával jelentkezett. A továbbfejlesztett verzió mellett készítettek egy sima ülökét, amelyet tetszőle-

ges ülőalkalmatosságra rá lehet tenni, és hasonló élményt nyújt, illetve egy mellényt is. És végül egy idevágó szomorú hír: a Microsoft kiszállt a piacról, ami a hangládákat illeti, úgy hogy az általunk korábban bemutatott MS DSS80 volt az utolsó, amely napvilágot látott a redmondi cég színeiben. Kár, mert kémeink remek fejlesztésekről számoltak be.

Ha már ■ Microsoftnál vagyunk, térjünk át a vezérlő eszközökre! A software-óriás bemutatta új



egerét is, amelynek vörösen izzó talpában nincs golyó. Optikai elven működik majd, mégsem kell hozzá semmilyen speciális egerpad. Kipróbáltuk: működött ■ falon, ■ monitor oldalán, a trikón, továbbá pehelykönnyű, és van rajta plusz két gomb a hüvelykujj környékén. Az új gamepad is érdemel néhány szót: ■ középen gömbcsuklószerűséggel találkozó, igen furcsa berendezés a 3D-s akciójátékokat hivatottak könnyebbé tenni. A jobb oldali résszel a forgást, nézelődést, míg ballal a mozgást tudjuk imitálni, a mutatóujjak lönek, de ezen kívül is számos gomb található rajta. Az ötlet díjazandó, noha nem hiszem, hogy az elsők között dobom el az egerem érte. Az Act Labs továbbra sem rendelkezik magyar forgalmazóval sajnos, pedig remek kormányaikhoz ezúttal bemutattak egy sebváltót, továbbá két pisztolyt. Végül két érdekesség a Logitech bővülő termékskálájából: ők is elkészítették a „dönthető” gamepadet, illetve náluk (is) ki lehetett próbálni ■ force-feedback egeret. Speciális talpazaton működik, és egész jó po-fa. Tulajdonképpen arra használható – többek között –, hogy akinek nem megy az egerrel való célzás (nem talál rá az ikonra), a mechanika „ráhúzza” a kurzort, és ezt érzékelteti a kézen. Biztos ki-találnak majd ennél jobb alkalmazásokat is.



ÉS a többiek



RÖVIDEN A TÖBBIEKRŐL

Sajnos az újság terjedelme határt szab az E3 beszámolónak is. Az alábbiakban az általunk fontosabbnak vélt cégeket és játékokat szedtük össze egy csokorba.

A 3DO nem volt valami barátságos, ahhoz képest, hogy van egy-két érdekesség a tarsolyában. Jön az **Army Men III**, sőt, készítenek egy **Army Men: Air Attack** című repeszimulációs játékot is. A **Crusaders of Might & Magic** lesz a közismert sorozat következő epizódja, és készül a **Heroes III**-hoz egy kiegészítő CD is.

Az **Interactive Magic** eladja dobozos címeit és átáll online játékok népszerűsítésére, amelyet majd iMagin Entertainment Network-ön keresztül lehet játszani. Ez a meglehetősen szomorú hír azt is jelenti, hogy pár jó játék – mint például a magyar **Theocracy** is – átmenetileg kiadó nélkül maradt. Reméljük, hamarosan gazdára találnak, mert kár volna, ha elkallódnának.

Szintén az ismeretlenség homályából kibukkanó, osztrák fejlesztő és kiadó cég a **JoWood**, akiknek szintén fontos volna megoldani haza terjesztését, mert elképesztően látványos és jónak ígérkező játékaik vannak. Az **Alien Nations**-nél figyelmet fel rájuk, amely egy valósidejű stratégia lesz, de grafikailag vetekszik, összetettségében pedig túl is tesz az **Settlers III**-on. A történet három faj „együttéléséről” szól, a cél természetesen a bolygó teljesen elfoglalása. A **Frontierland** mellett messzire záródokolhat a **Railroad Tycoon** vala-

tégia lesz, könnyű kezeléssel, remek grafikával. Előbb gondolkozz, aztán lőj!

A **LucasArts** zártkörű rendezvényen foglalkozott a médiával, de így is kiszivárogtak információk. A fő attrakciójuk a filmmel egy időben bemutatásra került két Episode I játék, a **The Phantom Menace**, és ■ **Racer** volt, valamint megragadták az alkalmat, és bejelentettek egy harmadikat is **Episode I: Obi-Van** néven. Erről annyit lehet tud-



ni, hogy a **Dark Forces** hagyományait folytatva, belső nézetű, 3D-s akciójáték lesz. Év vége felé várható. Célegyenesbe érkezik viszont a **Force Commander**, ■ nagyon várt. **Star Wars** világra épülő valósidejű stratégia is.

Szokatlanul kis helyen állított ki az **SCi** – **Sales Curve Interactive**. Pedig volna mire büszkének lenniük, ugyanis a nulláról újraírt motorú **Carma-geddon TDR 2000** elképesztően jól néz ki. Az autó sokkal szebb lett, rengeteg képi effektust pakoltak be, és még így is jóval gyorsabbá tudták tenni, mint korábban volt. A rövidítés „The Death Race” kifejezést takarja, ami 15 környezetben zajló, összesen 45 masszív versenyben kel életre az év vége felé.

A **Software 2000** német kiadó egyetlen dologról nevezetes mostanában, mégpedig arról, hogy elkészítették a hajdani **Microprose** sláger modern folytatását, ■ **Pizza Syndicate**-et. A jelenleg még csak németül létező játék hihetetlenül összetett lett, a pizzeria vezetését a legapróbb részletekig feldolgozza, de ezzel még koránt sincs vége a dolognak, ugyanis a maffiával is le kell paktálnunk, ami egy újabb csavart jelent. Hihetetlen minőségű grafikát és rengeteg humort hoztak össze benne, érdemes lenne gyorsan megoldani ■ magyarorszá-

gi terjesztését, sőt, a magyarításán is érdemes volna elgondolkodni!

Még egy hazai forgalmazóra váró, német fejlesztő/kiadó, a **Sunflower**. Ők írták az azóta elég népszerűvé vált **Anno 1602**-t, amelyet még csak most mutatnak majd az USA-ban, de emellett számos más projekten dolgoznak. A legfontosabb talán a **Technomage**, amely egy akció-RPG, amely kilenc lélegzetelállító grafikájú világban vezet keresztül, rengeteg fejtörő és kihívás között. Tapasztalatszerzés, fejlett varázslat- és fegyverrendszer, időjárás-effektusok, és 3D-s hang jellemzi.

A **Wrebbit** nevű kiadó azért keltette fel ■ figyelmet, mert az itthon is egyre népszerűbb 3D-s puzzle játékokat, ■ **Puzz3D**-t számítógépesítették meg. A kivitelezés egy végtelenített asztalon folyik, ide vannak szétdobálva, a négy nehézségi fok szerinti darabban az alkotóelemek. Amennyiben sikeresen összeraktuk az épületet, a játék átmegegyfajta előre renderelt, „7th Guest” jellegű barangolás, animálás krimibe.



mennyi része. A vadnyugaton játszódó stratégia lényege pedig, hogy a megfelelő alapanyag gazdálkodással képesek legyünk elsőként átvezetni a vasparipát a keleti partokról a nyugatira. Itt a lehetőség, hogy megmutasd: a **BKV**-nél minden közlekedési vállalat csak jobb lehet. Gondolod, hogy ez ilyen egyszerű? A **Traffic Giant**-ben látványos körítés mellett bizonyíthatod igazad! A **Mayday** egy izometrikus nézőpontú, 3D-s stra-

Drink a CD mellett is

CASIO

Mammut bevásárlóközpontban!

CASIO



Lands of Lore III

TÜKRÖM, TÜKRÖM, MONDD MEG NÉKEM... Pelace

Megjelent a sokak által szeretett Lands of Lore saga harmadik része. Én kicsit többet vártam, hisz az engine is maradt a régi és a történet sem túl eredeti.

RPG-sek táborának nagy részét, és kérdéses, hogy kit tudnak megnyerni helyettük.

A Lands of Lore III-ban a hatalmas Draracle – akit már az előző részekből megismerhettünk – elhagyja a halandó világot, hiszen Belial legyőzé-

A Westwood az a játékefejlesztő, akinek játékeit mindig is szívesen vettem a kezembe. Elég csak a C&C-re vagy Red Alertre, és az ezekkel lejátszott több órás multiplayer partikra gondolnom, máris gyorsabban dobog szívem. Ezért is lepődtem meg tavaly a Lands of Lore II megjelenésekor, ami ha nem is volt óriási bukás, de szerintem enyhén méltatlan volt fejlesztők eddigi programjaihoz. Sajnos a most megjelent harmadik részben sem sok olyat találtam, ami elnyerte volna tetszésemet. De nézzük, miért is siránkozom.

Bár kiadó szerepjátékként harangozta be a programot, a második rész után már volt egy szörnyű sejtésem: megint nem egy Baldur's Gate-tel összemérhető játékot kapunk. Sajnos az LOL II után folytatták „hagyományokat”, és igazi szerepjáték helyett inkább egy ugrálós ügyességi játékot kapunk némi kis karakterfejlődéssel. Már az is fájó, hogy megszüntették az igazi RPG-k alapegységét, partit, hiszen csak egyetlen emberrel barangolunk. De ezen még túltettem volna magam. Ám annyi mindent kivettek a kezünkből és automatizáltak, hogy így már semmi sem maradt benne, ami a régi szép időkre emlékeztetne. Először is nincs karaktergenerálás, pedig ez még az

egyszemélyes RPG-nek is igen lényeges része. Ezt követi karakterfejlődés. Nem tudjuk állítani, hogy szintlépéskor melyik tulajdonságunk fejlődjék és melyik ne, hanem a gép szép átlagosan fejleszt minket. A dialógusok is teljesen automatikusak, itt sem tudunk hatni történet további folyamára. A familiárisal való dögunalmas és érdektelen társalgások pedig rövid idő után az agyamra mentek. Egyszóval az volt az érzésem, hogy ezt a programot nem az ízig-vérig szerepjáték-őrülteknek készítették, hanem megpróbálták elmozdulni popularitás irányába. Ezzel viszont szerintem elvesztették az



sével az ő küldetése itt véget ért, és haza kell térnie a saját világába. Ám távozása nem sikerült tökéletesen: a dimenziókat összetartó és elválasztó tükör darabokra tört, és szilánkjai szétszóródtak különböző világokban (érdekes, egy nagyon hasonló történettel már találkoztam a közelmúltban, csak ott egy maszkot kellett összerakni). Ennek hatására dimenziókat elválasztó fal átjárhatóvá vált, és különféle szörnyek tömkelege árasztotta el az addig normális világokat.

A történetet Copper LeGre-vel játszhatjuk végig, aki Eric LeGre és egy dracoid szolgálólány zagyereke. Éppen az erdőben vitatkozik apjával és két féltestvérével, mikor különös lények támadják meg őket, akik szintén a dimenziókapuk átjárhatósága miatt kerültek oda. Családját megölik, a lelkét pedig ellopják. Coppert csak az udvari varázsló hatalmas mágija tartja ideig-óráig életben, de mindenképpen vissza kell szereznie lelkét és még a tükör darabjait is össze kell szednie. Ha ez nem lenne elég, akkor még ott van mostohaanyja és egyéb hatalmasságok, akik nem akarják átadni a neki járó jogos örökséget, a trónt, sőt még azzal is meggyanúsítják, hogy ő ölte meg apját és fivéreit. Ebből kilátástalan helyzetből kell kikeverednünk kb. 100 óra alatt, ugyanis ennyi játékidőt ígérnek a készítőik.





Első feladatunk kijutni az erdő mélyéből. Közben összeszedhetjük kezdő felszerelésünket, de ez a rész csak amolyan tutorialként szerepel a játékban. A városban első dolgunk legyen, hogy csatlakozunk valamelyik guildhez: harcos, a tolvaj, varázsló és a papi társaság közül. Természetesen mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya. És itt jön az újítás, amely eddig még egyik programban sem szerepelt: attól függően, hogy hová csatlakozunk először, kapunk egy ún. familiárist, aki elkísér minket kalandjaink során. Ő is harcol, varázsol és természetesen fejlődik az oldalunkon. Ha elhalálozna, akkor sincs semmi baj, mert némi aranyért cserébe a guildnél feltámasztják nekünk. Egyébként lehet több társasághoz is csatlakozni, de ekkor lassabban fejlődünk.

Őszintén szólva nem vágódtam hasra a fejlesztők nagysága előtt a történetet meghallva. Lassan kitalálhatnának valami újat is, mint egy széttört tükör/maszk/jogar stb. darabjainak megtalálása és összegyűjtése. A kísérő familiáris jelenléte, és a félvér örökös küzdelme az udvarral visznek némi

színt a játékba, de ez nem elég ahhoz, hogy elvigyen hátán egy játékot.

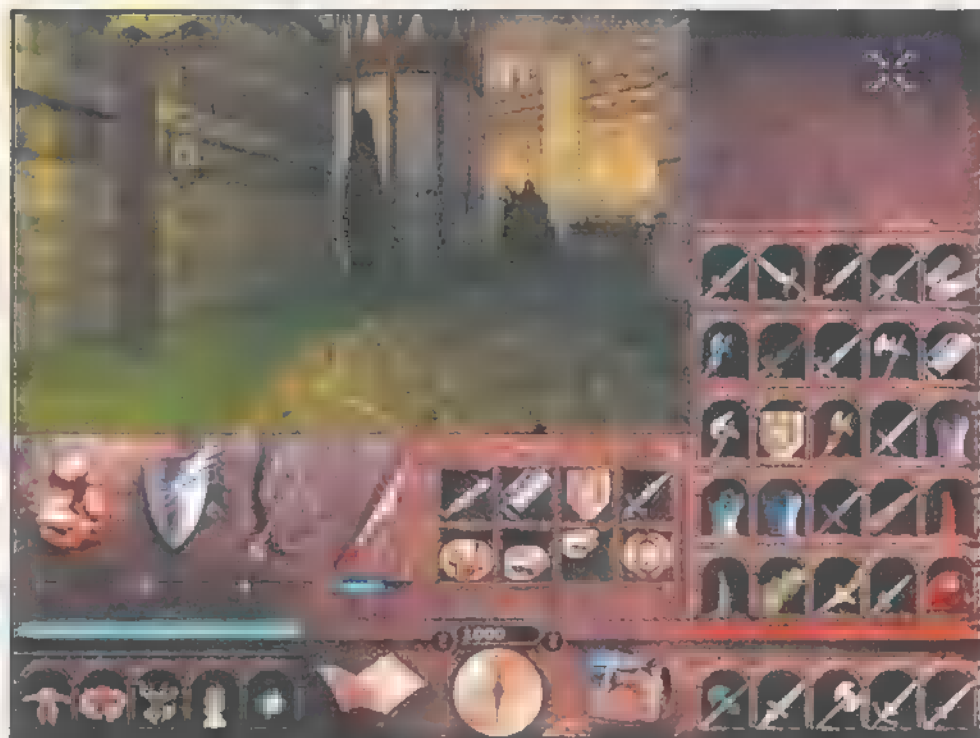
A legtöbb problémánk a grafikával volt. Először is nem látható különösebb fejlődés a második rész óta. Ez főleg a 2D-s sprite-okon látszott, amelyeket már a Wizardry VII-ben szebben oldottak meg, pedig az csak két 1.44-es floppyn jelent meg, nem 4 CD-n. Óriási pixelhegyek, félelmetesen ronda mozgás, a fázisok alacsony száma és az ebből fakadó ugrálás jellemzi őket, a beszéd és

kép szinkronjának teljes hiányáról nem is beszélve. De nem sokkal jobb a 3D-s táj sem. Állóképekben még nem néz ki rosszul – ahogy azt a képekből Ti is láthatjátok –, de mozgás közben nem üti meg egyetlen ma létező engine színvonalát sem. A játékban található objektumok nagy többsége erősen hasonlít egy kockához, mindenféle változatoság nélkül. Az erdő megoldása pedig egyszerűen nevetséges. Az ég-világon semmi szabadságunk nincs bolyongani a fák között, hanem be vagyunk szorítva egy 3 lépésnyi széles folyosóra. Az egyetlen amivel maradéktalanul meg voltunk elégedve, különböző videobetétek minősége és hangulata. Ap-



ró hiányosság viszont, hogy a többi Westwood játékhoz hasonlóan itt sem lehet feliratozást kérni alattuk.

Sajnos minden próbálkozásunk ellenére sem sikerült egy olyan grafikus kártyát találnunk, ahol a Direct 3D-s engine hiba nélkül futott. Az S3 Savage 3D-nken voltak olyan helyek, ahol az összes textúra szép mélyfeketében pompázott, így a játék ott átalakult sötétben tapogatózássá, ami hosszabb távon meglehetősen unalmasává válik. Egy Matrox G200-on az összes textúra megfeleződött az átlójában. Ami e fölött volt, az szépen látszott, de alatta csak csíkokat láttunk. Pedig mindenhez a legújabb drivereket használtuk (lehet, hogy épp ez volt a baj ☺). A legkevesebb



hibát egy egyszerű 3dfx 1-en tapasztaltuk, ezzel többé-kevésbé jól működött.

A hangok sem voltak különösebben kiemelkedőek, a zenét kivéve. Ez utóbbi fergetegesen jól sikerült, nagyon jól alkalmazkodik az egyes helyszínekhez. Ami a kezelhetőséget illeti, azzal sem voltak nagy gondjaink. Könnyen kezelhető és áttekinthető a tárgyak és a varázslatok rendszere. Amire nem jönnénk rá magunktól, arra pedig ott van a töménytelen mennyiségű információ, amit a képernyőre kapunk.

Összességében, mint ahogy az a cikkből is valószínűleg kitűnik, nem voltam megegyedve a Lands of Lore III-mal. Felemás volt a várakozás is, mert élénken élt bennem a második rész rossz emléke, de a látott képek alapján pedig azt vártam, hogy ki-köszörülnek a csorbát. Ezzel a résszel nem sikerült. Talán majd a következővel...



CPU/RAM: P166, 32 MB RAM
 SYSTEM: WIN95/98
 X-TRA: 3D TÁMOGATÁS
 EGY NEM TÚL FÉNYES KVÁZI-RPG WESTWOODTÓL. NEM EZ LESZ AZ ÉV JÁTÉKA
 ELECTRONIC ARTS
 ECOBIT KFT.
 351-3078



PC X



Might & Magic VII

FOR BLOOD AND HONOR

Pellus

Lassan-lassan megérkezik majd a Might & Magic sorozat hetedik része. Első ránézésre nem sok változott, de nagyobb szemrevételezésre nem is nagyon volt lehetőségünk, ugyanis néhány óra játék után nem lehetett továbbjutni.

Bevallom, kissé bajban vagyok ezzel az ismertetővel, mert a játékban a készítő igencsak kicsire szabták a bejárható területet, és bizony elég gyorsan végigmentem eme rövid bevezetőn! Eleinte csodálkoztam is, akármerre nézek az interneten (mert már hónapok óta fenem rá ■ fogam), mindenhol csak éppen belekóstoltak a játékba, de semmilyen komoly kivésést nem láttam. Most megértettem miért: ha egy

ram – persze ha ■ gépünk elég erős volt hozzá! Például ahogyan a piramis belseje kinézett, az látványban magasan vert minden akkori 3D-s rendszert, még akkor is, ha sebességben esetleg nem is volt tökéletes. Ne felejtjük el, ekkor még Voodoo I korszak volt!

Ebből a részből viszont már nem hiányzik a 3D kártyák támogatása, melynek eredményeképpen néhány effektet is láthatunk majd a varázslatoknál. Sőt állítólag ■ 2D sprite-ok mellé már néhány 3D-s figura is került a játékba, bár én ezeknek még nem láttam nyomát. Teljesen szubjektív véleményem szerint a grafika nem sokat változott – bevallom nem töltöttem be a korábbi részt –, de amennyire emlékeimben él, a látvány szinte teljesen ugyanilyen volt. Talán egy kicsit javult a helyzet az „élhibák” és „átlógások” terén, bár ilyen rövid játék után ezt csak nagyon óvatosan merem kijelenteni! Az előző rész mindenesetre már a kezdővárosban tele volt ilyen jellegű hibákkal, itt csak elvétve tapasztaltam ilyesmit.

Arról sem tudok egyelőre nyilatkozni, hogy mennyire támogatja ■ program ■ legújabb generációs kártyákat (amelyeken mondjuk már 32 MB van – ebből azért már lehet textúrázni); esetleg az S3TC textúratömörítési eljárást, melynek kihasználása szintén jelentősen javíthat a megjelenítésen! Mondjuk ez utóbbit tekintve kissé szkeptikus vagyok.

Történet

Már megszokhattuk, hogy a Might & Magic sorozat története szorosán összefonódik ■ Heroes of Might & Magic-ével. Természetesen ez ebben a részben is folytatódik, és a Heroes 3 eseményei után vesszük át az irányítást. Mivel az

intró meglehetősen szűkszavú volt, ebből nem sok derült ki, csak annyi, hogy egy kis kastélyt szerezhettek meg az emberek és elfek területének határán, és komoly konfliktusokra számíthatunk ■ közeljövőben birtokunk környékén.

NPC-k

Rutinos szerepjátékosok részéről az egyik legkomolyabb aggály az volt a Mandate of Heaven-nel szemben, hogy kicsit „üsd-vágd” rendszerűre sikeredett – vagyis hiányoztak a komolyabb fejtörők és ■ szereplők aktív részvétele a történetben. Nos, itt is komoly fogadkozás történt ■ készítő részéről – bár ismét csak óvatosan fogalmazva – eddig nem sokat láttam ■ dologból! Legalábbis a többi szereplővel való beszélgetés semmivel sem volt tartalmasabb, mint korábban! Én azt hiszem, itt is inkább a szabad kalandozásra és a sok történetmellékágra helyezték a hangsúlyt (akárcsak a Baldur's Gate-ben). Remélem ebben a rendszerben itt sem fogunk csalódn!

Karakterek

Ezen a téren tényleg komoly változások tapasztalhatók! Először is megjelentek (visszakerültek) ■ különféle fajok, és a lehetséges foglalkozások száma is kibővült. A készítő igyekeztek egyenletesebbé tenni a tulajdonságok és képességek tárházát, ilyen módon is kedvezve a nem varázsló „szakmák” művelőinek. Jobban elosztották a megtanulható speciális képességeket is (ami szerintem okos döntés volt), így már nemcsak a fegyvereknél



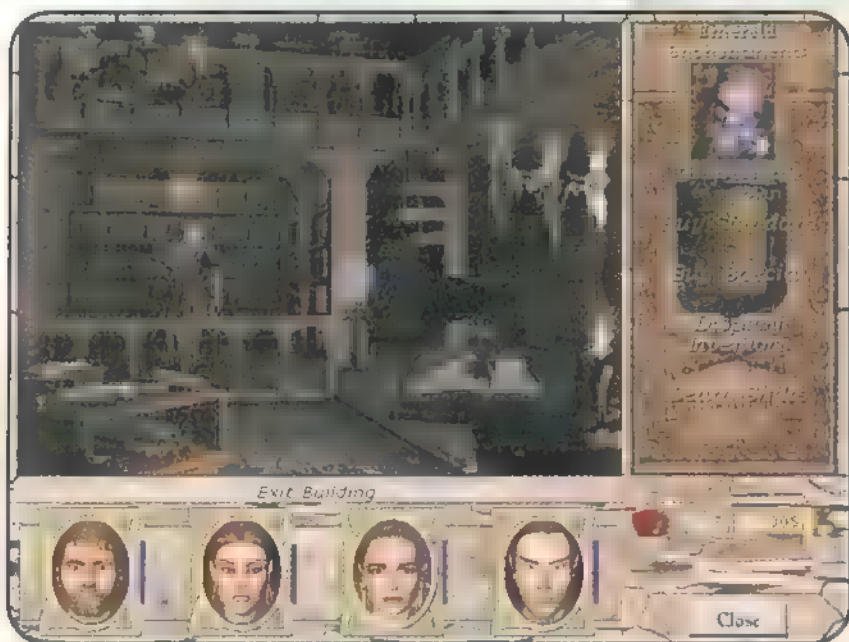
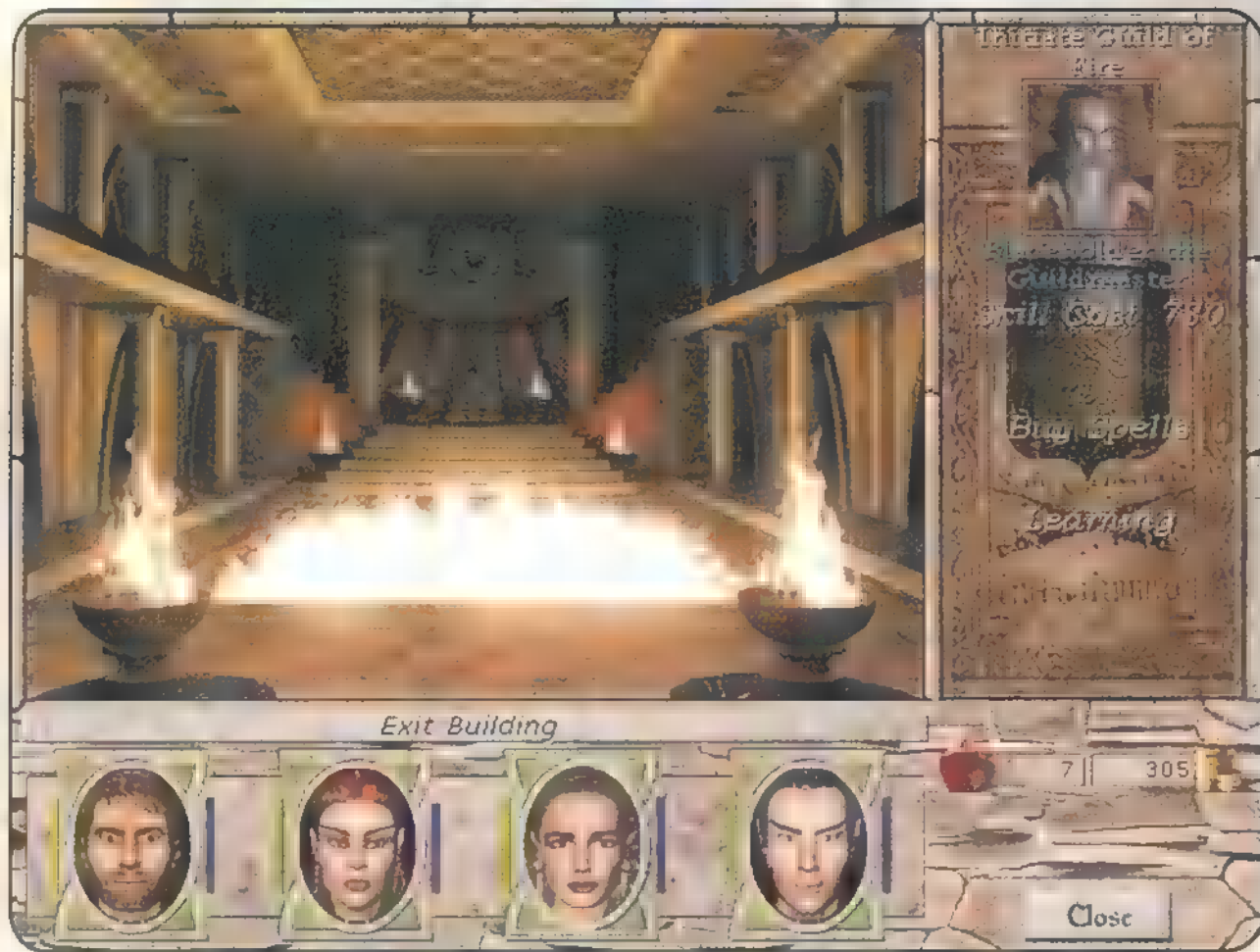
preview összesen kétórányi játékot biztosít – ami ugye szerepjátékok esetén a semminél is kevesebb –, akkor ott nem sok mindenről lehet írni. Ennek megfelelően én is csak egy gyors vázlat feldobására merek vállalkozni, a komolyabb leírásra még egy kicsit várnotok kell!

Az egyszerűség kedvéért olyan rendszerben próbálok gondolkodni, hogy sorban végigveszem azokat a dolgokat, amiket a 3DO ígért, amikor a hatodik résszel kapcsolatban elárasztották őket kritikákkal és javaslatokkal. Ezután pedig megpróbálom felvázolni, hogy eddigi tapasztalataim szerint mi valósult meg, illetve minek a nyomai látszanak a játékban – vagyis mi az, amire számíthatunk majd a végleges verzióban:

Grafika

Az M&M VI (Mandate of Heaven) egyik komoly hátránya volt (legalábbis sokak szemében), hogy nem támogatta a 3D-s gyorsítókártyákat. Csak szerényen jegyzem meg, hogy cserébe viszont nem volt megkötés ■ textúramemóriában, így tényleg gyönyörű tájakat varázsolt elénk a prog-





és páncélnál, de egyéb területen is számíthatunk korlátozásokra. Mondjuk a 200 kilós kigyúrt body-builder-mágusról lemondhatunk – ami biztosan kiegyensúlyozottabbá teszi majd az egyes osztályokat! Személy szerint én kicsit furcsának tartom, hogy majdnem minden osztály tud varázsolni – de hát lelkük rajta! Ha már adott a lehetőség, akkor én csak varázslásra képes karaktereket viszek magammal... Mellesleg megjegyzem, hogy eddig még egyetlen játékot sem láttam, ahol a varázslásra nem képes osztályokat ki tudták volna egyensúlyozni, hogy egyenrangú választási alternatívaként jelenjenek meg. Még a Baldur's Gate jutott a legtovább ezen a téren – de azért az sem volt tökéletes!

Mesterséges intelligencia

Itt a legnagyobb ígért újítás az volt, hogy a szörnyek is harcolnak majd egymás ellen, ha utálják egymást! Remélem segítséget is hívnak majd, így

ha egyiküket szépen odacsalogatjuk az ősi ellenségéhez, akkor hamarosan mindnyájan egymást fogják ütni, mi pedig szépen félreállva leszedjük a megmaradókat. Én legalábbis így képzeltem. Ebből eddig annyi látszott, hogy a sárkánybarlangba bemenve a sárkány először a patkányokat irtotta, és csak utána kezdett volna velem foglalkozni. Mondjuk hősi 3. szintű csapatommal ezt nem vártam meg, de az már a demóból is látszik, hogy valamit csináltak

a fiúk ezen a téren is! Persze ez a megoldás újabb problémákat vet fel: mondjuk, mi történik, ha egy területen kiirtják egymást a szörnyek mire a játékos odaér (ugye senki nem szeret üres területen mászkálni)? Persze ezt nem olyan nehéz megoldani (nekem is lenne egy-két ötletem), remélem a 3DO-nál is felmerült a kérdés.

Fejlődés

A korábbi – szerintem nagyon jó – alaprendszeren nem sokat módosítottak, vagyis továbbra is szintenként adott számú skill-ponttal javíthatjuk a képességeinket. Képességek megszerzésére pedig csak megfelelő mennyiségű pénzt kell szánni – és természetesen elviselni a karakterosztályok adta kéréteket. Ezen kívül még bejött egy újabb szint (a grandmaster), ami újabb extra bónuszokat jelent az egyes tulajdonsá-

goknál. Igazuk is van a készítőknél: ami jó, ahhoz nem kell nagyon hozzápiszkálni!

Harcrendszer

A legnagyobb változás az, hogy a körökre osztott csatában is tudunk (sebességünktől függő) mértékben mozogni. Vagyis ha a szörnyek ugyanolyan gyorsak lennének valós időben, mint mi, akkor körökre osztott módban sem érnek utol, mert mindig ellépked(het)ünk előlük! Mondanom sem kell, hogy ez milyen lehetőségeket teremt az íjászok számára. Érdekes módon ez volt az a pont, ami miatt a legtöbben panaszkodtak a korábbi résszel kapcsolatban – számomra az a rendszer sem tűnt nagyon rossznak! Ez a változtatás mindenestre még durvább fegyverré teszi az íjat, pedig szerintem ez már az M&M VI-ban is túl erős volt: gyakorlatilag csak a legkeményebb ellenfelek jutottak el odáig, hogy egyáltalán közelharcra kerüljön a sor köztünk! Mivel mindenkinél nagyon brutális íjak voltak, a gyengébbeket már távolról leszedtem! Egy kicsit veszélyesnek tartom ezt a változtatást, de majd meglátjuk!

Varázslatok

Itt is gyökeres átalakításról volt szó, de jelenleg ezt sem tudom még pontosan megítélni! Mindenesetre azt ígérték, hogy a használhatatlan varázslatokat kiemelik (erről komoly közvélemény-kutatást tartottak) és azokat újakkal helyettesítik! Úgy legyen! Eddigi hírek szerint a varázslatok mintegy harmada lett kicserélve.

A fenti felsorolásból is kiderül, hogy bizony nem aludtak a fiúk a 3DO-nál az utóbbi hónapokban! Ha külsőnében nem is hoz gyökeres változást a M&M VII, bizony a kezeléssel és a játékrendszerben komoly módosítások voltak. Ha a sztori is jó lesz, akkor megint egy darabig az interneten fogok lógni térképek és tippek után kutatva! Az utóbbi időben igazán nem lehet panasz az RPG termésre – úgy érzem a Might & Magic VII is folytatni fogja ezt a kellemes hagyományt!

PC-X





Warzone 2100

TOTÁLIS 3D HÁBORÚ

Már régen láttunk klasszikus tankos-bázisos valós idejű stratégiát. Most azonban jött egy, és nem is akármilyen: 3D grafika, fejlesztések tömkelege, és emellett még a játék is élvezetes.

Már nagyon vártuk az EIDOS legújabb üdvöskéjét, mert igencsak szépeket hallottunk róla. Bár kis félelem is volt bennünk, mert a „Lara-gyár” valós idejű stratégiával még nem nagyon örvendeztetett meg minket, de szerencsére egyáltalán nem kellett csalódnunk.

A történet – mint a program nevéből is sejthető –, 101 év múlva játszódik, amikor már túl vagyunk egy hatalmas, az egész emberiséget és a Földet veszélyeztető háborún. Az emberiség és a civilizáció nagy része megsemmisült, már csak

kis csoportok küzdenek a túlélésért. Ennek egyetlen módja, hogy minél többet megszerezzenek az összeomlás előtti technológiákból, majd azokat felhasználva egy új világot építsenek maguknak. A mi feladatunk, hogy egy ilyen kis csapat élére állva felépítsük és megvédjük a bázisunkat, majd onnan kiindulva újabb és újabb technológiákat szerezve legyőzzük azokat, akik

az utunkba állnak.

A Warzone 2100 alapvetően a jól bevált receptet alkalmazza:

vagyis építenünk kell egy bázist, ahol fejlesztgetünk, gyűjtögetünk, tömegével gyártjuk a tankokat, majd annak rendje és módja szerint lerohanjuk az ellenfelet. De sok változást is felfedezhetünk, ami lényegesen megkülönbözteti a játékot az

Doki és Pelace

eddigiektől. Itt van rögtön a 3D-s terep, amit úgy forgathatunk, ahogy jólesik. Azonkívül mindössze egyetlen erőforrással, az olajjal találkozhatunk a játékban, ami soha nem is fogy ki, így az erőforrás-menedzselés szerepe jócskán csökkent az eddig



megszokottakhoz képest. A fejlesztések számára sem panaszkodhatunk, ugyanis kb. 400 darab kidartható technológia áll előttünk. Persze ezek között sok a hasonló, a gépfegyverhez például három tölténytípust is készítettek nekünk. De a számomra legkedvesebb része a játéknak az volt, amikor kiderült, hogy nem kell minden egyes pályán újra kezdenünk a kutatásokat, hanem – a növekvő tapasztalatú egységeinkhez hasonlóan – ezeket is visszük tovább. Itt végre tényleg megoldották, hogy úgy érezze az ember, hogy egy történetet játszik végig, nincs olyan probléma, hogy már tizenhatodszorra csinálunk favégű nyílvezzőből, acélhegyűt (persze a példa nem erre a játékra vonatkozik). Ez a folyamatosság az egész történetre igaz. A játék kezdetén letelepítjük a bázisunkat. Onnan kell egyre messzebbre terjeszkednünk, és azt kell megvédenünk az egyes küldetések során. A játék egyik legnagyobb előnye a versenytársaival szemben, ez a félelmetesen jól felépített és átgondolt sztorivonal. Ám nem elég kifejlesztenünk a technikát, hanem meg is kell terveznünk belőle egységeinket. Fel kell építenünk a már ismert eszközök alapján a járműveinket, melyek 3 fő részből állnak. Először a talpát kell kiválasztanunk, ahová a legszerencsésebb megoldás a légpárna, hiszen ezzel a vízi közlekedést is megoldottuk. A következő elem a test, melyből érdemes a minél nagyobb, páncélozottabbat választani. Erre még rá kell tennünk a fegyvert vagy egyéb huncutságot, mint

WARZONE 2100 multiplayer – egy más világ

Már minden szépet és jót elmondtunk a játékról, amit kellett, ám a java még hátra van. Aki ugyanis nem látta a Warzone-t multiplayerben, az nem látott semmit. Hogy miért is? Kár azon vitatkozni, hogy a gép, avagy embertársaink ellen játszva nagyobb-e az izgalom, a választ úgyis mindenki tudja. A Red Alert, az Age of Empires, majd a Starcraft hálózati partik után most ez az az új játék, amely képes hosszú órákra kikapcsolni a külvilágot és mindössze hideg kólásüvegeket engedni a közelbe. Ennek több oka is van. A remekbeszabott grafikai engine-t már említettük, ez itt fokozottan érvényes, hiszen 3-4 fél összecsapását nézni kifejezetten élmény. Hatalmas robbanások, melyekbe a talaj és a táj is beleremeg, füstölgő, égő, majd kiégett tankok, egységek, épületek, mind-mind félelmetesen valóságzagú.

A szövetséges játékosok megoszthatják fejlesztéseik gyümölcsét egymással, így sokkal gyorsabban el lehet érni a hatékonyabb egységeket, fegyvereket, épületeket. A kialakult szövetségek pedig további hasznos dolgokat is tehetnek, mint például megmutathatják saját térképüket a többieknek, adhatnak egymásnak egységeket, sőt még az oly fontos olajat is. A végtelenségig elhúzható küzdelemről gondoskodnak az olajkutak, melyek soha nem ürülnek ki. Azaz ■ megszerzett helyek biztos bevételt jelentenek, nem kell mindig a továbbköltözéssel foglalkozni. Viszont cserébe meg kell védeni a lelőhelyeinket, mivel az emberi kapzsiság határtalan, ráadásul legalább 8-9 kút birtoklása kell egy erős hadsereg előállításához. A játék elején az is beállítható, hogy bázis nélkül, alacsony, avagy magasabb szintű bázissal kezdjenek a játékosok. Még a legfejlettebbet kérve is elég sok fejleszteni való akad, így szerintem érdemes ezen kezdeni. Kivéve persze, ha valaki szeret több órán át játszani egy-egy partival.

A Warzone 2100 sokkal több, mint egy kis gyakorlási lehetőség félúton ■ Red Alert és a Tiberian Sun között. Aki már látta, az jól tudja. Aki még nem, az már mehet be a boltokba és rögtön utána hívhatja a haverokat!

■ harcba vinni. Ezt igazán átvehették volna a Panzer General sorozatból.

A kezelőfelület tökéletesen passzol ■ gyors menetű játékmenehez. A félig átlátszó menük nem takarják el ■ pályát és az azon folyó fontos eseményeket. Az egységek irányítása nem túl bonyolult, viselkedésük is széles skálán kalibrálható. Meg lehet adni, hogy távolabbról lövöldözzenek-e, ahonnan csak ritkán találhatnak, de jóval kisebb veszélynek vannak kitéve (mondjuk egy bázis megtámadásánál); vagy menjenek-e közelebb, ahonnan biztos a találat, de őket is többen lövik és könnyebben eltrafálják. Ugyanígy beállítható, hogy milyen hibaszintnél vonuljon vissza javításra, mennyire legyen agresszív stb. És ami nagyon fontos: az egységek „egészségi” állapota a hatékonyságukra is igen erős hatással van. Tehát egy teljesen szétlőtt tank nem szaladgál olyan virgoncan ■ csatamezőn és pontatlanabban is lő, mint vadiúj társa.

A talaj lemodellezése az egyik legrealisztikusabb, amit eddig játékban láttam, így a textúrák nemcsak ■ változatosságot garantálnak, hanem egységeinkre is óriási hatással vannak. Az emelkedők és ■ sár például jócskán lelassítják, míg az utak meggyorsítják ■ mozgás sebességét. Ráadá-

például radar, radarzavaró, javítóegység stb. Van-
nak, akik a messzehordó rakétákra esküsznek, de
bizony a dupla gépágyú sem rossz választás. Kö-
zelharcra – mondjuk védelemre – pedig a lángszó-
ró a legjobb döntés. Ráadásul a sok-sok megoldást
újra és újra upgradelni kell a nagyobb hatásfok ér-
dekében. A készülő modellről még ■ gyártás előtt
megtudhatjuk, hogy mennyi olajat fog kóstálni egy
darabja. Persze ■ korszerűsége nem nagyon érde-
mes spórolni. Ha megvan az álmjármű, akkor
■ gyárban ki kell jelölni gyártásra. Természetesen
előre több tank sorozatgyártását is megadhatjuk.
Azonban ha időközben elfogyna az olajunk, akkor
■ termelés jócskán lelassulhat.

Végre beépítették a játékba a tapasztalatot
– ezt az összes eddigi ilyen típusú programból
hiányoltam. Az egységeink harcedzettségét az

általa túlvilágra küldött
ellenséges katonák szá-
mával méri a program.
Minél magasabb szintű
egy emberünk, annál
hatékonyabb lesz, mert
pl. sokkal pontosabban
lő. Sajnos azt viszont
nem oldották meg, hogy
egy harcedzettebb tan-
kot el lehessen látni az
újabb technológiákkal.
Így hiába sokat megélt
veterán egy géppuská-
som, egy zöldfülű ágyús
mégis sokkal többet ér
nála. Így azt fogom





sul még az egyes meghajtási módokra sem egyformán hatnak az ilyen apróságok, mert egy kerek jármű sokkal jobban lelassul a sárban, mint mondjuk egy lánctalpas.

Összesen három kampány került a programba, mindegyik más-más környezetbe ültetve. Mindhárom azonos felépítésű: adott egy óriási térkép, ami végig azonos marad, de csak részleteiben fedezzük fel úgy, hogy a következő küldetés során egy újabb rész adódik hozzá az eddig megismert-hez. Ezen kívül még van 7-8 kiegészítő térkép, melyeken közbeeső feladatokat kell teljesítenünk. Az első küldetéssorozat az atomháború után elszivatagosodott nyugati területeken játszódik, ahol

fő célunk, hogy talpra álljunk és felkutassuk azokat a találmányokat, amelyek az összeomlás előtti időkből maradtak ránk. A második már egy város romjai közé kalauzol, ahol régéskedhetünk, miközben az ellenséges kiborgokkal és járművekkel harcra szállunk. A harmadik rész pedig a Sziklás-hegységben játszódik, ahol már repülő egységeket küldhetünk csatába a szűk kanyonok közé.

Eszméletlenül szépek lettek a különböző grafikai hatások is. Füst emelkedik a félig szétlőtt járművekből, a robbanások gyönyörű tűzijátékokat varázsolnak a képernyőnkre. A tüzek pedig egész életszerűen égnek. Amikor épületeket takarítunk el az utunkból, hatalmas acél és betondarabok



repkednek szerzetészt. És mindezt szerencsénkre kellően gyors mozgatású és szép tereppel párosul, amin ugyan nem túl sok látnivaló – de mondjuk a

CPU/RAM: P166, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

AZ ELSŐ IGAZÁN SZÉP ÉS ELVEZETES TELJESEN 3D-S VALÓS IDEJŰ STRATÉGIA

EIDOS
H&H '92 KFT.
TEL.: 223-1500



III. Világháború után esetleg megbocsátható. Ráadásul a 3D-s játékok végzete sem érte utol a programot. Itt soha nem kellett hosszú másodperceket azzal töltenem csaták közben, hogy végre találjak egy olyan nézetet, ahonnan mindent látok. Mindez bőven elég ahhoz, hogy mindenkit kellő időre monitor elé szegezzen, legyen ő zöldfülű kezdő, vagy vérbeli stratégia.

PC X



Doki tippjei

Igyekezz az elején minél többet felderíteni és a lehető legtöbb kutat elfoglalni!

A gyáraidat, amint lehet, rögtön fejleszd fel a legfelső szintre!

Kútjaidat mindenképpen véd meg!

Inkább tankokkal, mint tornyokkal védekezz!

Legalább 3 fejlesztőközpontod legyen!

Ne fejlessz ész nélkül: gondold át, mire akarsz „szakosodni”

Ami mindenképpen kell: légpárna. Gyorsabban haladnak vele a tankok és átkelhetnek a vízen is!!!

Szűk szorosokban kerüld az összetűzést!

A légvédelem gyors megépítése nagyon fontos, mert a bombázók súlyos károkat tudnak okozni egyetlen támadással is!

A térképen jobb egérgomb kattintással rögtön a kért helyre ugrasz!

A javítótankot fejleszd ki az elején majd párosával vigyél belőlük a harcoló egységek közelébe!!!

Lepd meg ellenfeled: támadj két irányból, több egységgel, ezzel komoly sikereket fogsz elérni!!!

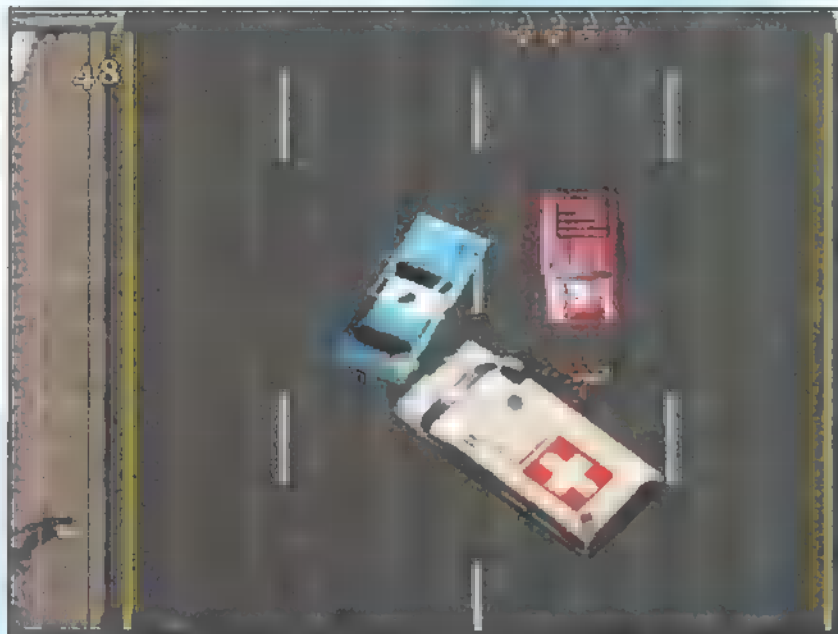
GTA London 1969



NE HAGYD FUTNI A HIPPIKET SE!

A nagy autólopás története folytatódik, ezúttal Londonban. 30 évvel ezelőtt. Jónéhány új autó, néhány új küldetés és zenék. Ezekon kívül azonban nem sok változás szorult a küldetéslemezbe.

A Grand Theft Auto nagyjából egy éve jelent meg, és annak ellenére, hogy a programokban az erőszak és bűnözés ábrázolását ellenzők rögtön lecsaptak rá, óriási sikert aratott (méliékesen jegyzem meg, hogy ■ küldetéslemez is megkapta ■ „Csak 18 éven felülieknek” jel-



zést). Kisztilú bűnözőként kezdtük ténykedésünket. Telefonon kapott utasításokat kellett végrehajtunk, így hírnevünk nőttön-nőtt, és újabb – képzeletbeli – városokba voltunk kénytelenek el látogatni, hogy megmutassuk a helyi alvilágnak, értjük a „szakmánkat”. A játék legélvezetesebb része kétségkívül az volt – ami egyébként a címből is sejthető –, hogy bárkit kiemelhattünk az autójából, és azzal száguldhattunk tovább. Ez kombinálva az óriási térképekkel és ■ mérhetetlen mennyiségű autóval, szinte kimeríthetetlen élvezetet jelentett.

Ezért is vártuk már nagyon ■ kiegészítő lemezt, amely teljesen új helyszínre és időbe kalauzol bennünket. Sajnos csak egyetlen új terepet kaptunk, de az már nem képzeletbeli, hanem a mai szokásnak megfelelően egy igazi nagyváros utcáiról-utacára lemodellezett térképe. Mégpedig Londoné. De ez még nem minden: az időpont is külön izgalmas, ugyanis 1969-et írunk, a megfelelő kocsikkal, zenével és hangulattal fűszerezve.

A küldetések között nem sok újdonsággal fogunk találkozni. Vagyis ugyanúgy kell fel és alá száguldoznunk a városban, közben pedig különböző autókat és embereket kell egyik helyről a másikra fuvaroznunk, esetleg néhány rivális bandatagot átküldeni ■ másvilágra, vagy érdekeltégeiket felrobbantanunk. Ez egyik oldalról jó,

mert a bevált rendszeren nem kell változtatni, de azért jól jött volna némi frissítés, ha már egyszer küldetéslemezről van szó.

A grafikában sem sok változást láttam, már ami a terepet illeti. Ugyanúgy néznek ki az épületek, a gyalogosok és az autók is - attól eltekintve persze,

hogy az utóbbiaknál korabeli típusokkal találkozunk. Viszont a menüket és az egyéb kísérő grafikákat megpróbálták arra ■ korra hangolni, amikor még ■ rokkerek és a trapéz nadrág uralták az utcákat. Szerintem ez – finoman szólva – nem vált a játék előnyére. A szereplők rajzai sokkal elnagyoltabbak és rondábbak, mint a GTA-ban látottak. Ezt nem kellett volna erőltetni, vagy ha igen, akkor nem ilyen színvonalon.

Még egy nagy hátránya van

■ küldetéslemeznek. Mégpedig az, hogy nem köt le túlságosan hosszú távra. Egy gyakorlottabb GTA-játékosnak, akinek, mondjuk, nem most kell megtanulnia ■ nagy sebességgel való lavírozást a csúcsforgalom kellős közepén, és akit nem kapnak el ■ rendőrök minden második utcasarkon, annak az egész kiegészítő nem jelent még egy egész napos kihívást sem. Első hallásra soknak tűnik az a harmincegynéhány új küldetés, de ha belegondolunk, van közöttük olyan egyszerű is, mint például fölveszünk egy autót a város egyik végén és átfurikázzuk a Temze másik oldalán lévő garázsba, ami nem tart tovább másfél percnél. Ráadásul érzésem szerint ez ■ kevés küldetés is némileg könnyebb lett az eredeti program végéhez képest, ami szintén nem fogja jókedvre deríteni a veterán GTA-sokat.

Viszont – hogy valami pozitívumot is említsek – nagyon jól sikerült eltalálni ■ 60-as évek Londonjának hangulatát. Bár akkor még a Földön sem jártam, nemhogy Londonban, de a filmek alapján mindig ilyennek képzeltem ■ 30 évvel ezelőtti nagyvárosokat. A kocsik mindegyike ténylegesen abból a korból került ki, természetesen megvál-

Pelace

toztak ■ gyalogosak beszólásai is, és minden egyéb apróságra megfelelően ügyeltek a készítők. Sőt a mellékelt térképen – amit akár egy londoni kirándulásra is magunkkal vihetnénk, annyira megfelel a valóságnak –, még a főbb nevezetességek is föl vannak tüntetve, ha a bűnözés közben városnézésre szottyanna kedvünk. A grafikai kártyák támogatásával is volt egy kis gondunk, mivel csak 3dfx-et támogatja, ■ Savage 3D-t nem ismerete fel gyorsítókártyának, ezért csak szoftveres módban volt hajlandó futni. De ez ennél a programnál nem lett volna olyan nagy probléma, mert ha följobb teszem ■ felbontást, annyira nem lát-szik ■ különbség. De sajnos ezt sem lehetett megoldani, mert 800x600-tól fölfelé villódzni kezdett a kép, és a program teljesen játszhatatlanná vált. Természetesen megmaradt ■ többjátékos mód is ■ programban, ahol most is játszhatunk Deathmatch-et, ahol a cél a többiek minél többszöri kinyírása, és egy úgynevezett Cannonball Runt, amely egy egyszerű illegális ut-



cai verseny néhány ellenőrzési ponton keresztül. A sok apró általam leírt negatívum ellenére, azért nem olyan rossz a helyzet, ráadásul még a gépigénye is feltűnően alacsony. A játék elég szórakoztató, de én sokkal többet vártam egy ennyi ideje készülő küldetéslemez-től. Remélem, az ősszel megjelenő GTA 2 sokkal több reményemet teljesíti.

CPU/RAM: 486DX4, 16 MB
SYSTEM: DOS6, WIN95/98
X-TRA: 3DFX!

EGY NEM ■ KIEGÉSZÍTŐ, DE TÖB-BET VÁRTAM.

TAKE 2 INTERACTIVE
GAMELAND
TEL.: 284-1471

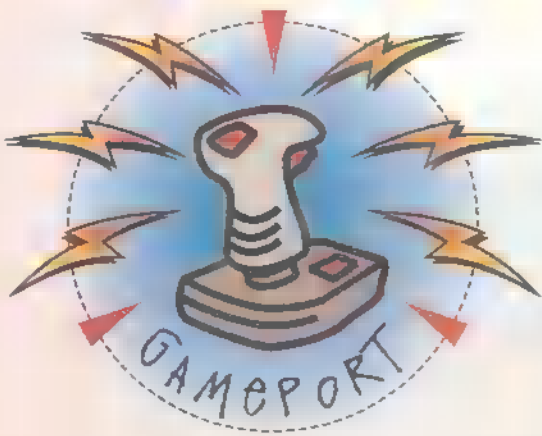
4

PC X

GTA LONDON 1969

AKCIÓ LEÍRÁS

41



Imperialism 2

A BIRODALOM ÉPÍTÉS MÁSODIK FÉLIDEJE

Pelace

Kicsit felturbózott grafika, egyszerűsített kezelés, még élvezetesebb játék. Ez az, amit az Imperialism 2 nyújt az előző részhez képest.

Majdnem két évvel ezelőtt jelent meg a Frog City által készített Imperialism. Nem túl kiemelkedő grafikája és néhol bizony enyhén túlbonyolított kezelőfelülete miatt elég sokan fanyalogtak miatta. Nagy előnye volt viszont,

játékot játszunk, többé-kevésbé hasonlít a mi Európánkra. A területen több nagyhatalom és jó néhány kisebb ország osztozik. Csak a nagyobb országok lesznek az ellenfeleink, a kisebbek csak kereskedelmi partnerként és meghódítandó területként szerepelnek.

Azonkívül ott van még az indián népek által lakott Újvilág, amely a játék kezdetén még sűrű fekete homályba burkolódzik.

Magának az Újvilágnak voltaképpen „csak” gazdasági jelentősége van, mivel az ott meghódított tartományok nem

számítanak bele a végső győzelmi feltételekbe, de mégis fontos az ottani katonai és gazdasági jelenlét. Vannak ugyanis olyan nyersanyagok, amelyeket csak ott találhatunk meg. Ilyen például a cukor, a dohány és a bőr, amikből különböző luxuscikkeket kell gyártanunk, mert csak ezek folyamatos adagolása mellett hajlandók termelni a képzetesebb munkásaink. Nélkülük pedig igencsak gyengén muzsikálna a gazdaságunk. Ők ugyanis egy egyszerű munkásnál 4, 6, 8-szor többet képesek elvégezni. A másik nagyon lényeges csoport, amit nem találunk a régi kontinens(ek)en, az a likvid javaké, amikért a fővárosunkban szállítva rögtön pénzt kapunk. Ilyenek a drágakövek, az arany, az ezüst és a különböző fűszerek. Ezekon kívül még olyan nyersanyagok is előfordulnak, amelyek ott is megtalálhatók. Ezekre csak akkor érdemes hajórakteret pazarolni, ha a hazai mennyiség nem elegendő.

A gazdaság ugyanis úgy működik, hogy nem elég valamit kibányászni, megtermelni, a nyersanyagokat el is kell juttatni a fővárosunkba, hogy feldolgozhatjuk azokat. Itt sok könnyítést találunk az első részhez képest. Nem kell például már sem depókat, sem szállítókapa-
cítást építenünk a szárazföldi fuvarozáshoz, hanem csak egyszerűen összeköttetést kell teremtenünk a bánya, a farm stb. és a főváros vagy egy kikötő között. Ezek után a szárazföldi szállítás teljesen automati-



hogyan nem esett abba a hibába – mint sokan mások azóta is –, hogy a játszhatóságra hivatkozva túlságosan leegyszerűsítették az összefüggéseket. Azóta a készítőik tanultak a hibáikból, és most megjelenő második rész sokkal játszhatóbbra sikerült elődjénél, de mégsem laposodott el.

Aki nem tudná miről is van szó: a játék egy körökre osztott stratégia, melyben egy középkori európai nagyhatalom vezetőjeként kell tevékenykednünk. A mi feladatunk lesz a gazdaság, a katonaság és a diplomácia irányítása. A cél az, hogy megszerezzük az Óvilág területeinek felét, vagyis mi legyünk a vezető nagyhatalom. Ezt két módon érhetjük el: az egyik a klasszikus katonai út – vagyis erős hadsereget fejlesztve egyszerűen földbe taposunk a többieket. A másik lehetőség pedig, diplomáciai úton megnyerjük magunknak és beolvasztjuk a megfelelő számú államot. Általában a kettőt együtt kell alkalmaznunk a győzelem érdekében. Mind az erős katonasághoz, mind a diplomáciai hatalomhoz sok-sok pénz kell, és ez a gazdaságból jön. Ezért ennek kiépítése a játék legfontosabb eleme.

A kezdetekben csak az Óvilágot látjuk, ami attól függően, hogy történelmi vagy véletlenszerű





kus és mennyiségében is végtelen. Persze számolnunk kell az utak áteresztőképességével, hiszen hiába 3-as szintű egy bányánk (ami azt jelenti, hogy 3 egységnyi termel körönként), ha az onnan elvezető úton csak egyetlen egyet tudnak elszállítani körönként. Nem ilyen egyszerű azonban a tengeri fuvarozás. Először is oda kell vinni az árut a kikötőbe a fent leírt módon, és a megfelelő képernyőn ki kell választanunk, hogy a hajóink, amelyek a hazai kikötőben horgonyoznak, milyen árucikkeket hozzanak haza, és melyeket ne. (Vagyis azok a hajók, amelyek valahol a tengert szelik, nem használhatók szállításra.) Sajnálatos módon, amit egy körben otthagytunk, azt máskor már nem tudjuk felhasználni, hanem az elveszik számunkra. A flottánkat ezenkívül használhatjuk még csatározásokra, kikötők blokád alá vonására. Ez utóbbi igen hasznos lehet, mert jócskán lecsökkentheti az ellenfél gazdaságának működőképességét, ha nem kap megfelelő nyersanyagokat. Fontos feladatuk még a flottáknak, hogy csak a segítségükkel lehet megtámadni olyan tengerparti provinciát, amely mellett nincs saját területünk. Ekkor a hajók feladata, hogy létrehozzanak egy hídfőállást, ahol a következő körben partra léphet a seregünk. Érdekes viszont, hogy amennyiben van már egy tartományunk a tengerentúlon, oda egy kör alatt bármekkora sereget átpakolhatunk, még akkor is, ha nincsenek is hajóink.

Térjünk rá a hadseregekre. Kilenc típusú egységünk lehet, amelyek lényegileg különböző tulajdonságokkal bírnak, így tényleg van lehetőség, hogy egyéni taktikákat készítsünk az egyes egységekre alapozva. Nagyon nagy szerepük van még az erődöknek, melyek akkor is jelentenek némi védelmet, ha nincs ott egyéb seregünk –

ugyanis jár velük szintenként egy beépített ágyú, ami elég szép rendet vághat az ellenfél soraiban. Lényegesek még a tábornokok, akik képesek a körülöttük álló egységek morálját egy kissé visszaállítani. Ha ugyanis valaki meglövi egy csapatunkat, akkor ott néhányan meghalnak (piros csík), néhányuknak elmegy a kedve a további harcoktól (sárga csík), míg a maradék vidéken küzd tovább (zöld csík). A tábornok azokon tud segíteni csata közben, akik sárgában vannak. A csaták megoldására egyébként két lehetőségünk van: lejátszathatjuk géppel vagy saját kézbe is vehetjük a dolgokat. Hacsak nem rendelkezünk döntő túlerővel, akkor érdemesebb ez utóbbit választani, mert kis gyakorlattal rendelkezve sokkal kisebb veszteséggel oldhatók meg a dolgok.

Éjtsünk néhány szót a diplomáciáról is, hiszen ez is nagyon lényeges része a győzelemnek. Sok lehetőség áll előttünk a többi nemzettel kapcsolatban: adhatunk nekik különböző kereskedelmi kedvezményeket, vagy akár bojkottálhatjuk is őket, köthetünk különböző szerződéseket, támogatásokat adhatunk stb. Egy dolgot hiányoltam, mégpedig azt, hogy provinciát vagy egyes mezőket miért nem lehet följárlani alkudozás közben. Ez valószínűleg azért van, mert nem mindegyik fél egyenrangú, és ennek a lépésnek csak a nagyhatalmak felé lett volna értelme. De velük kapcsolatban igazán megoldhatták volna.

Sajnos a gépi játékosok néha meglehetősen sajátosan értelmezik a szövetség fogalmát. Nem egyszer megesett, hogy szövetségünkre hivatkozva megkértek, hogy vegyek részt valaki ellen egy háborúban. Mivel nem akartam a kapcsolat megromlását, ezért igent mondtam. Két kör múlva ő fölmondta a szövetséget, békét kötött az ellenféllel, én meg ott voltam egy háború kellős közepén, amit senki sem akart.

A program legnagyobb előnye, hogy szinte minden mindennel összefügg. Minden döntésünket jól át kell gondolnunk hosszú és rövidtávon is, mert a diplomácián keresztül az egész helyzetünket megrendítheti egy rossz lépés. Hiába foglalunk el egyel több területet, ha ezt megelégedi a többi nagyhatalom és összefogva nekünk esnek. De az is elég, hogy annyira megromoljon a kapcsolatunk a környező államokkal, legyenek ők kicsik vagy nagyok, hogy ne tudjunk senkivel sem kereskedni, így nem jutunk elég bevételhez. Egyébként általánosságban elmondható, hogy minél nehezebb szinten játszunk, annál nagyobb negatív hatása van a katonai agresszióknak, így annál jobban a gazdaságdiplomáciára kell helyeznünk a hangsúlyt.

Sokat könnyítettek az irányításon is az első részhez képest. Említettem már a szállítást, de



ott van még az ipari képernyő, ami szintén megszűnt, és még egyéb apróságok. Ezenkívül a legtöbb képernyőn a folyamatok automatizálhatók, vagyis a gép gondjaira bízhatók. Ezekkel az egyszerűsítésekkel sikerült sokkal élvezetesebbé tenni a programot, azzal együtt, hogy megmaradt minden, amiért az első részt szerettük.

CPU/RAM: P100, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: N/A

NAGYON JÓ KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA A FELFEDEZÉSEK KORÁBAN.

SSI
MODERN MEDIA SERVICE

5

PC X



Midtown Madness

A MAZSOLA BOSSZÚJA

Sam. Joe

Nyár. Százezer fok. Ülsz a volánnál egy dugó közepén. A három sávból kettő és fél lezárva, araszolgatsz előre, várod a sorodat, hogy átjuss. Hirtelen balról, a dupla záróvonalon keresztül felbukkan egy örült és bevág eléd. Tornázol a fékpedálon, hogy ne puffanj a hátuljába – közben imádkozol, hogy a mögötted jövőnek is fogjon a fékje –, de legszívesebben tankká változtatnád a járgányodat, és átgázolnál a mocskon. Ismerős a helyzet? Akkor a Midtown Madness tetszeni fog! Ebben a játékban kiélheted az elfojtott, „Ja, leszakadt a lökhárítód? Bocs!” jellegű vágyaidat.

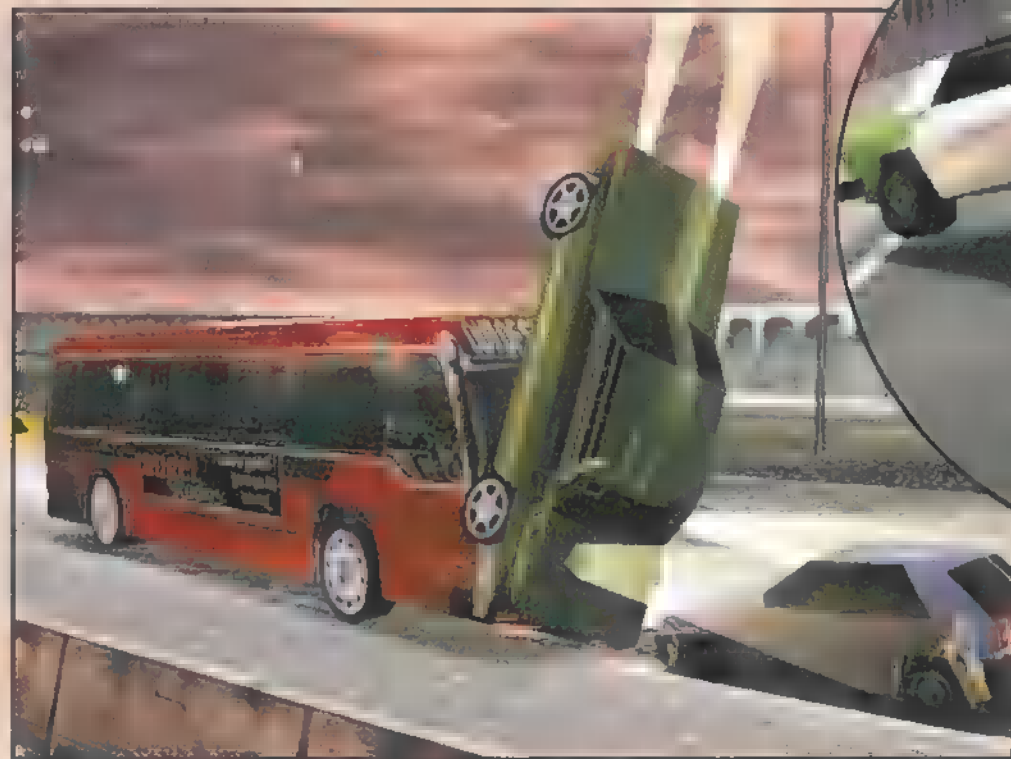
a fűszeres kirakatában a dobozfeliratokat, mert cserébe megvan a száguldás érzete. Ha minden lehetséges beállítást a maximumra állítunk, döbbenetesen szép látvány tárul elénk, az árnyékolás és a megjelenített fények nagyon dögösek. Semmi túlzás a színes fényekkel, mint pl. az Incomingnél. „Csak” mint a valóság. Természetesen

A Microsoft remek érzékkel válogatja ki azokat a játékokat, melyeket kiad. A Midtown Madness bizonyosan óriási siker lesz, minket legalábbis remek hangulatával a képernyő elé ragasztott.

Háromféle verseny vár ránk a játékban. A „Blitz Race”-ben a megadott idő alatt kell átküzdenünk magunkat a belvárosi forgalmon, és sorrendben áthaladni az ellenőrzőpontokon. A „Checkpoint Race”-ben tetszőleges sorrendben haladhatunk az ellenőrzőpontokon, a lényeg az, hogy versenytársaink előtt sikerüljön mindez úgy, hogy nem

adatokból is sejthető, a játék elsődlegesen a tájékozódásról szól, csak utána a gyors reflexekről.

A „Belvárosi Örülethez” megadott minden. Alapvetően ugye egy belváros, jelen esetben Chichagoé. Legnagyobb bánatomra nem rendelkezem helyismerettel, így nem tudom megítélni, hogy mennyire pontos munkát végeztek a fiúk. Az biztos, hogy



a megvilágítás és az árnyékolás változik a napszaknak és az időjárási viszonyoknak megfelelően. Alapvetően a játék összes járgánya úgy csillog, mintha éppen akkor tolták volna ki a szalonból, ami megint csak manapság lett divat az autós játékokban. (Szerencsére kikapcsolható.) A csillogáshoz ugyanazt a trükköt alkalmazzák, mint az NFS3-ban: egy állandó kép, ■ napfényben fürdő város fényképe feszül a karosszériákra.

nem unalmas a környezet, rengeteg ■ különböző textúra, melyek zöme

tévedünk el ■ forgalomban. Míg a „Circuit Race” egyszerű körverseny gondosan kijelölt pályán – az eltévedés esélye nélkül –, ahol pusztán az ellenfeinkkel kell megbirkóznunk. Mint az a fel-

rajzolt, nem digitalizált. Ami a grafika minőségét illeti, talán kissé elnagyoltak az objektumok, de szerintem az egészséges kompromisszumot tesztetik meg. Nem fáj, hogy nem tudom elolvasni

Tetszik, hogy járókelők népesítik be az utcákat, akik rémült sikoltozással lapulnak a falhoz, hogyha ■ járdán fitogtatjuk autózási zseninket. Levelibékát meghazudtoló szökkenésekkel ugranak el száguldó járgányunk elől, ha éppen a piroson vágatunk át. A kérdéseket megelőzendő: nem, nem lehet elütni őket, ez nem Carmageddon. ☺



VW Beetle

Fürge, könnyű irányítani, de törekeny jószág.



City Bus

Tíz tonna megállíthatatlan móka!



Cadillac Eldorado Touring Coupe

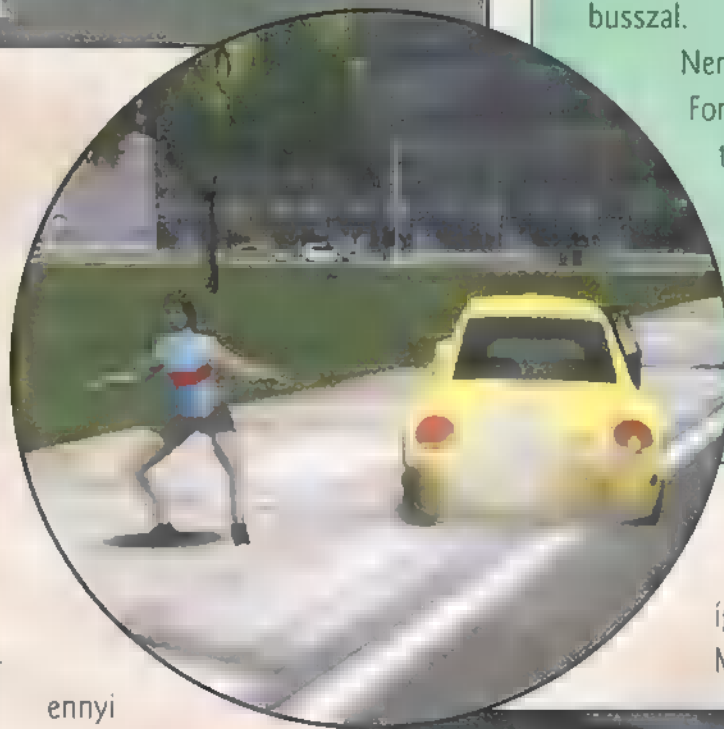
Kicsit lomha, könnyen megcsúszik, igazi cirkáló.



Sok kisebb-nagyobb olyan tereptárgy van, mely csak arra vár, hogy száguldásunk útjába állhasson. Csokorba szedhetők a parkolóórák, melyek fémes puffanással hányják ki bendőjük érmegtartalmát, mikor lekaszájuk őket. Felboríthatók és magunk előtt görgethetők a szemetes edények, melyekből banánhéj, sörösdoboz, üdítőspalack, és papírszemét repül szanaszét. Lámpaoszlopok, telefonfülkék, utcai padok, leveleszekrények várják, hogy a kerekeink alatt végezzék. Mind csupa olyan elem, mely használ

■ hangulatnak. Érdemes autókázva felfedezni a várost – különösen, hogy a siker záloga a helyismeret. Megnézni China Town-t, behajtani a baseball stadionba, kicsit cikázni az autópályán, ugratni néhány „knájtrájderest” a félig felnyitott hidakon. Érdekes ez az új trend, miszerint a közeljövő autós játékaik mind valós helyszíneket modelleznek. Kár, hogy minket itt Európa közép-keleti részén nem fenyeget az a veszély, hogy lakóhelyünk virtuális utcáin autókázzunk, és örömmel tudassuk ■ családdal, hogy „Megtaláltam a házunkat!”. Pedig érdekes lehet. Valószínű, hogy az első Chichago után további városok modelljeit is kiadja ■ Microsoft, mert a telepítésnél ■ majdnem végleges béta Midtown Madness mint „Chichago Edition” mutatkozik be.

A város él és változik. Négyféle napszak – napfelkelte, naplemente, nappal, éjszaka –, és ugyan-



ennyi időjárás – napsütés, felhős ég, eső, havazás – kombinációja gondoskodik a változatosságról.

Nos, a hozzávalók felsorolásával letudtuk a helyszínt, de egy szót sem ejtettünk még a lovagolható járművekről. A Midtown Madness autói – melyekből talán lehetne valamivel több is – inkább a jellemző vezetési stílusok kiszol-

Peluce hozzáfűzője

Nagyom vártam már a kicsikét. Aztán mikor megérkezett, alig fértem hozzá, annyian tülekedtek az egy szem CD körül. Aztán nagy sokára az én vinyómra is felkerült, és alig találtam az államat a padlón. Gyönyörű grafika, szuper hangok, és végre a hangulat is a helyén van.

Persze volt egy-két apróság, ami megzavarta felhőtlen élvezetemet. Például, hogy miért mindig akkor kanyarodik ki a mellékutcából egy kisteherautó pont az orrom elé, amikor épp 100-zal száguldozom a cél felé, ráadásul az ellenfelek egész falkája ott liheg két centire a nyomomban (tudom, tudom: Murphy...). Azonkívül én miért nem tudom elhagyni a nyergesvontató utánfutóját, amikor a gépi játékosok ezt az első kanyarnál mindig megejtik. Az már csak apró keckeckedés, hogy miért nem török be a kirakat, ha úgy izomból nekimegyek egy több tonnás busszal.

Nem nyerte meg különösebben a tetszésem a Force Feedback támogatás sem, mert valahogy nem tűnt élethűnek. Ráadásul amint benyomtam, a kormány elfelejtett középre húzni, ami meglehetősen nehézkesé teszi az autók egyenesbe hozását.

De ezen apróságok ellenére élveztem szinte minden percét és bátran ajánlom minden „mazsolának” (gy.k.: vasárnapi úrvezető).

gálására, mintsem a modellezett jármű valódi tulajdonságainak reprezentálására szolgálnak, így pl. az összes évjáratú és kivitelű Ford Mustang ugyanolyan jellemzőkkel bír. Csak raj-



Ford F-350

Lassan gyorsul, nehéz kihozni ■ sodrából. Sok sérülést kibír.



Freightliner

Gumikacsa álma. Kár hogy borulékony.



Ford Mustang 68' Fastback

A klasszikus. Jól gyorsul, könnyen irányítható.



tunk múlik, hogy egy-egy feladat teljesítéséhez milyen autót választunk, ugyanazokkal ■ feltételekkel indulunk. Így világos, hogy a busz és a kamion leggyakrabban csak poén szinten indul. Egyedül a rendőrségi Mustang szolgáltat egy kis pluszt, ugyanis azt nem kezdi el üldözni ■ többi járókocsi.

Az autók viselkedésének fizikája érdekes, de élvezhető keveréke a szimulációnak és az arcade-nek, mindenképpen az utóbbi javára. Szó sincs olyan jellegű megoldásokról, mint amilye-

neket pl. ■ TOCA 2-ben látunk. Néha túlzásokkal is találkozhatunk, például hóesésben lazán csúszunk akár két háztömbnyit is blokkolóra fékezett kerekkel. Ugyan lehetséges állítani az „élethűséget”, de nem sikerült lényeges különbséget felfedeznünk a fizikában az állítgatás után sem. Az élvezhetőségért feláldozták az élethűséget, de bármennyire is arcade jellegű lett a játék, bilentyűzettel irányítva csak az amatőr fokozatban rúghatunk

labdába. Mindenképpen szükségeltetik egy kormány, vagy legalább egy joystick.

A sérülésfizikájára a legjobb hasonlat ■ már említett Knight Rider sorozat. Simán átvészelték az olyan manőverek, melyek a valóságban közelebbi kapcsolatot eredményeznének egy roncsstelep becsüésével – vagy magával Szent Péterrel. A járgányunk sérül, de a karosszéria nem gyűrődik, csupán ■ textúrán jelennek meg karcok, „folyamatossági hiányosságok” a szélvédőn. „nyolcas” ■ kerekben, füstfelhő a motor

környékéről. Ellenfeleink járművei és a járókocsik is ■ miénkel azonos sérülési tulajdonságokkal bírnak, míg ■ forgalomban résztvevők járgányain egy karcolás sem

ejtethető. Ha egy „ártatlan civil” járműve áldozatul esik áldásos ténykedésünknek, akkor azt némi káromkodásból – „Maniac!” „What are you doing?” „Estupido!” –, lecövekelésből, illetve az ellankadás-jelzőjének villogtatásából tudható meg. Felborítani aztán végképp lehetetlen őket köszönhetően a játék „Keljfeljancsi TM” fizikájának, a legdurvább becsapódások után is kerékre szökkennek.

A hangokról viszont csak pozitívan lehet nyilatkozni! Az ütközések puffanásai és csörömpölései, a motorhangok, az autóbusz és a kamion légfékjének fűjtatása és a többi egyéb mind ott van ■ helyén, jól és jókor szólal meg.

A játék természetesen bír több multiplayer üzemmóddal is. Nagyon sérelmeztük, hogy nem volt lehetséges forgalmat előcsalogatnunk egyikben sem. Ellenben „BKV rulez!” csatakiáltással vetettük magunkat egy kis buszos lökdösődésbe. Ezenkívül itt megjelenik még egy új játéktípus is, amit a készítő sokatmondóan Cops vs. Robbers névre kereszteltek. A lényege, hogy a városban adott valahol egy aranytömb, amit mindkét csapatnak „biztonságba” kell helyeznie, persze ■ maga módján. A rendőrök a bankig próbálnak eljutni vele, míg a betörők ■ rejtekhelyükig, miután megszerezték. Természetesen az ellenféltől is el lehet venni, csak kellő lendülettel kell összetalálkozni vele. Órákig el tudunk szórakozni vele.

A Midtown Madness legnagyobb erénye kétségkívül a remek hangulata. Jól megkomponált játék, izgalmasak a feladatok, ott tartanak a gép előtt. Magasra helyeződött ■ mérce, melyet csak az ígéretes, de sajnálatosan elhalasztott Driver esélyes talán túlszárnyalni.

PC X

CPU/RAM: P166, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3D, FFEEDBACK
REMEK HANGULAT, IGENYES MEGVALÓSÍTÁS
MICROSOFT



MIDTOWN MADNESS



Ford Mustang GT

A király új ruhában. A rendőrök is kedvelik.



Panoz AIV

Jól gyorsul, de túlon túl könnyű, nehéz uralni.



Panoz GTR-1

Ha kiérdemelted, akkor te már tudsz valamit!

Iron Maiden: Ed Hunter



HULLA, HOPP!

„Ajándék játékról ne nézd milyen, úgysem lesz jobb!”- tartja az ősi indiai mondás. Én piszok módon mégis megvettem, és elsirom, hogy milyennek találtam az Iron Maiden legújabb albumához adott másfél CD-s játékot.

Húúú... húúú... húúúú de régen játszottam én utoljára „point and shoot” játékkal!!! Még Spectrumon, de olyan réges-régen, hogy azóta már senki sem emlékszik arra, hogy valaha létezett ilyen játéktípus. Pedig igen, és akkor ez volt AZ „én ölk”, pontosabban az „én mutatók, azt’ ölk”. Fogod ■ pointert, az egérrel ráviszed a rosszarcúra, lősz és sanyi. Kb. erről szól a játék. A sztori teljesen másodlagos, a háttér és a környezet is csak azért változik, hogy ne und ma-



gad halála a képernyő előtt. A Londonban játszódó Ed Hunterben a háttér renderelt 3D, mely lassan változik. Időnként ráközelít ■ nézet erre-arra, miközben a már említett ellenek cikáznak. Kezdetben az utcán és a metróállomáson punkok hadát kell átsegítened a boldogabb vadászmezőkre. Mint köztudott, ■ punkoknak két főbb fajtája van: ■ zöldtarajú, mely a borospalackos és ■ kisbaltás al-



fajokba sorolható; illetve a pirostrikós kopasz, mely fajtársaihoz hasonlóan szintén rendelkezik fegyverrel, rugóskéssel. Mind-egyik alfaj hajlamos rajtad csiszolni célba dobálási képességeit. Ha már az összes „punks yes dead”, akkor a helyi diliházba kell behatolnod, ahol az orvosi kar csontfűrészrel és zöld trutyival teli lombikkal céloz arra, hogy nem vagy különösebben szimpatikus nekik. Kíséri őket az

ápoltak bentlakó balett-kara, hanyagul befűzetlenül hagyott, fehér alapon piros csíkos muszájdzsekiben ugrabugrálva.

Ezek a csókák abszolúte játékmackónak, és nem fegyvernek látszó tárgyakkal dobálnak, melyek nagyobb sebnek, mint egy kisbaltára. Ha sikerül bejutnod a főápoló gumiszobájába, akkor egy átvezető animáció keretében láthatod, hogy letépi

láncaikat, majd kíséretedben alászáll ■ pokolba. Mikor megérkeztek, akkor ő vidám szökellésekkel tovatűnik. A szórakoztatásodról a kirendelt fogadóbizottság gondoskodik, mely áll egy darab, a Diablóból importált szárnyas ördögfajzattól, aki gonosz Javák szellemeit materializálja. (A Javák

kópiléf: Lyukasarc

Interpasszív TéeM MGÉTéesz, Szájpóker Brancs, negyedik pálma alatt jobbra. Gyuribácsinak tessék köszönni!) A Javák szellemei tűzlabdákkal dobálnak, miközben a háttérben a pokol bugyrai kénkövet lehelnek, ■ vér patakzik, a Backstreet Boys-t sütik parázzson, a Vas Szűz pedig a telehat taxi telefonszámának utolsó három számjegyét énekelgeti.

Na, kb. eddig volt türelmem a játékhoz. Lehet, hogy csak szimplán hálátlan vagyok? Ahhoz képest, hogy

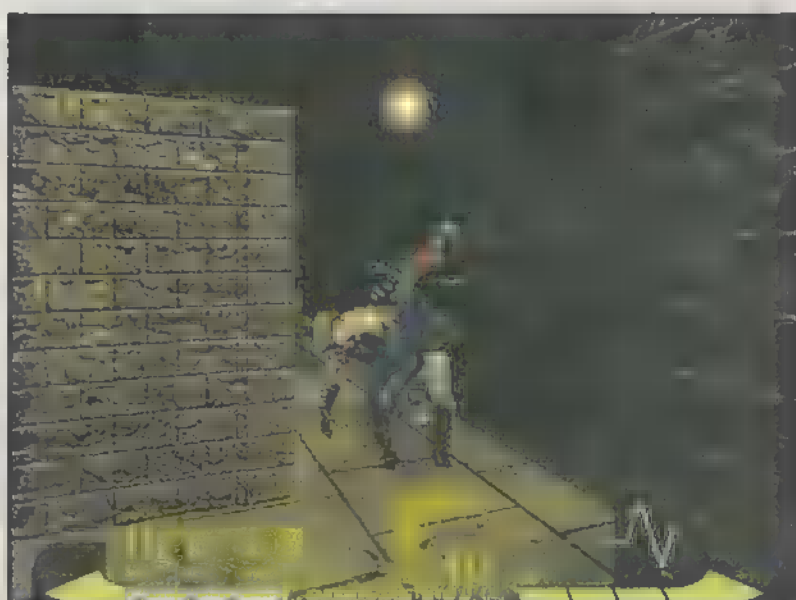
Sam. Joe

ingyen kapjuk meg egy hangmezehez, ez a játék nem is olyan nagyon rossz. A körítés kifejezetten igényesen van elkészítve, csak hát éppen ez a fajta játék már tíz évvel ezelőtt is nokedlinek számított.

Viszont cserébe beéri egy Pentium 120-al, 16MB



RAM-al, 3D-kártya nélkül. Az aláfestő zenét természetesen az Iron Maiden szolgáltatja, és szerény véleményem szerint már csak ezért is illet-



lenség kikapcsolni. Summa-summarum egy Iron Maiden lemezhez valami ilyen örült-véres-belezős izé passzol - ■

„Spricceld le a százszorszépeket” majd az új Aradszky Laci maxi CD-hez lesz mellécsapva - szóval a hangulat oké. Ja igen! Anya elől dugd el! [F+X]

CPU/RAM: P120, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: SEMMI

AZ ILYEN JÁTEKOKTOL FELTENEK TEGED!

IRON MAIDEN

3

AKCIÓ LEÍRÁS

47



Actua Ice Hockey 2

A JÉG NYÁRON SEM OLVADHAT EL...

Zazu

Lassan itt a nyár. Már este sem megy a hőmérséklet 15 fok alá, ám a jeges világban most zajlanak a legérdekesebb események. Tart a jégkorong világbajnokság, és csak nemrég kezdődött az NHL rájátszása, amely mindig a bajnokság legizgalmasabb meccseit hozza. És most jelent meg az Actua Ice Hockey második része.

Tudom, nem szép dolog kihegyezett előítéletekkel nekikezdeni egy program tesztelésének, ám az elmúlt években a „nem EA Sport”-os sportjáték programok nagyon pesszimizmista tette. Őszintén bevallom, hogy amikor

nekikezdenénk, állítsuk be a játék paramétereit. Itt többek között megadhatjuk, hogy mekkora és milyen színmélységű képet szeretnénk látni (640x480-tól 1024x768-ig), van-e Direct3D kompatibilis 3D-s gyorsítóeszköz a gépben, milyen ka-



meraállásból kívánjuk követni a mérkőzéseket, mi milyen hangos legyen, a játékosok (maximum négyen gépenként) mivel őhajtják irányítani a rájuk bízott játékosokat, csapatot, illetve a mérkőzés fontosabb jellemzőit. Ez utóbbiba olyan dolgok tartoznak, mint a harmadok hossza (2, 5, 10 vagy 20 perc), döntetlen esetén legyen-e hosszabbítás, és ha igen, akkor milyen (plusz harmad, hirtelen halál, arany gól – szerintem a kettő ugyanaz, mégis mind kettő választható –, vagy büntetők), milyen szigorúak legyenek a bírók, ki-

lítsanak-e játékosokat, illetve milyen szabályokat tartassanak be (les, kétvonalas les, túlütés), sérülhetnek-e a játékosok. Sőt, azt is mi mondhatjuk meg, hogy lehet-e bunyózni a jégen vagy hogy

mit ismétljen a program a „közvetítések” során (semmit, csak a gólokat vagy minden fontosabb, izgalmasabb eseményt).

Ha túl vagyunk mindezek beállításán, jöhet végre egy kis játék. Kezdjük egy kis gyakorlással. Érdemes kipróbálni, hogy mennyire esnek kézre a program által javasolt billentyűk, vagy esetleg jobb, ha átdefiniáljuk azokat. Szintén kipróbálásra érdemes, hogy az általunk megszokotthoz képest hogyan történik a passzolás, a lövés, továbbá hogyan érdemes löni a büntetőket, kijátszani az emberelőnyös helyzeteket stb.

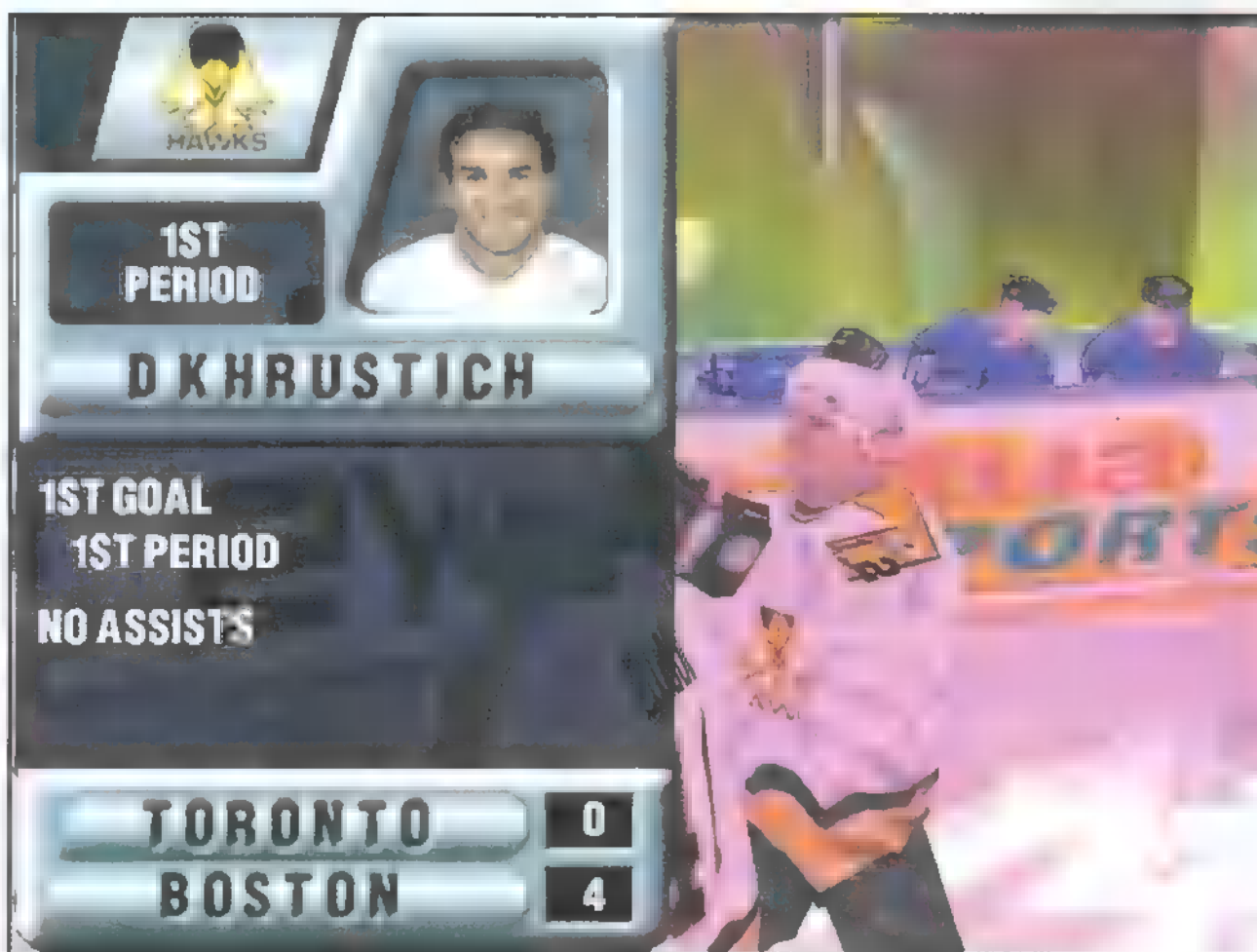
A begyakorolt elemeket mindenképpen ki kell próbálni meccskörülmények között is egy barátságos mérkőzésen (a „barátságos” jelző nem zárja ki, hogy esetleg közben egy jót bunyózzunk). Ha már minden csapatot – legyen az a számítógép vagy a szomszéd srác által irányítva – lenyomtuk, jöhet a bajnokság.

A bajnokság az Actua Ice Hockey 2-ben GHL (Gremlin Hockey League) névre hallgat, melyet kizárólagos joggal a GBC (Gremlin Broadcasting Corporation) „adó” közvetít. Választhatunk standard, 82 mérkőzéses, oda-visszavágós alapon zajló 52, vagy egyszerű „egymenetes”, 26 mérkőzéses alapszakaszt. Azt is mi adhatjuk meg, hogy a rájátszás 1, 2, 3 vagy 4 győztes találkozóig tartson. Amennyiben ez a rendszer nem nyerte el a tetszésünket, létrehozhatunk

TRF a kezembe nyomta az Actua hokiprogramját, igencsak elhúztam a számat. Félttem, hogy megint egy játék, amiről néhány óras szenvedés után kell kiizzadnom a szükséges mennyiséget; vagy arra az álláspontra jutunk, hogy annyit sem ér a dolog, hogy a hírek közé betegyünk (volt már ilyenre nem egy precedens). Ám ezúton ünnepélyes keretek között bocsánatot kérek a Gremlins csapatától, egy-két érdekes hibájától eltekintve nagyon jó játékot sikerült összehozniuk.

Azt sajnós nem tudom megmondani, hogy az általuk megadott minimum konfiguráción milyen lehet az Actua Ice Hockey 2-vel játszani, ám egy PII-es gépen, TNT-s kártyával még 1024x768-as felbontásnál, 32 bites színmélységgel Arcade módban már-már játszhatatlanul gyorsan pörögtek az események. De látszik, hogy – sok más programozó csapattól eltérően – gondoltak a régebbi gépek tulajdonosaira is. Ugyanis ma már kevés játék elégzik meg 2, azaz két megabyte-nyi hellyel, márpedig az Actua Ice Hockey 2 szükség esetén ennyivel is beéri. Igaz ilyenkor lassabban jönnek be az egyes menük.

Azok a menük, amelyek végre áttekinthetőek, és – bár ez nagyon szubjektív vélemény – szépek, illenek egy jobb programhoz. Mielőtt bárminek is





„háztömbbajnokságot”, amelyben csak a kiválasztott csapatok vesznek részt.

Úgy látszik, a Gremlin nem tudott, vagy nem akart megegyezni sem az NHL-lel, sem az NHLPA-val (a ligában szereplő játékosok szakszervezetével), ezért igen érdekes megoldást választottak: az NHL-ben szereplő városok megmaradtak, ám a csapatneveket – nagyon jó érzéssel – „átdefiniálták”. Így lett például a New Jersey Devilsből New Jersey Angels, a St. Louis Bluesból St. Louis Jazz, a Tampa Bay-i villámokból (Lightnings) egy egész vihar (Storms), az anaheimi óriás kacsából (Mighty Ducks) örült csirke (Crazy Chickens), vagy a pittsburghi pingvinekből (Penguins) disznócsorda (Hogs). De vannak olyan csapatok is, amelyeknek nem a neve, hanem az emblémája adott inkább ötleteket. Így például a Detroit Reds logoja szinte egy az egyben megegyezik a Red Wingsével, és a Los Angeles Griffins jele sem sokban tér el a Kingsétől.

De nem csak a csapatok, hanem a játékosok nevei is igen érdekesen alakultak. Egész egyszerűen

– már-már arcátlanul – kicserélték mindenki nevében az első magánhangzót. Ráadásul még azt a fáradságot sem vették, hogy össze-vissza cserélgessék a betűket, hanem – valószínűleg – egy programot engedtek rá a játékosok adatbázisára, amely kicserélte például az első „a”-kat „e”-re. Így a Buffalo Soldiers kapujában egy Hesek nevű portás véd, a Gresek-Poca-Setan trió az első támadó-sor, míg ugyanakkor ■ McKoe-Shennon duó védekezik. Azt hiszem, ezek után sejthető, hogy a Sabres kapujában az olimpiai bajnok Dominik „Dominator” Hasek áll, a legerősebb csatártrió tagjai pedig: a cseh Michal Grosek, a kanadai Michael Peca és a szlovák Miroslav Satan, míg a két kanadai védő Jay McKee és Darryl

Shannon. A hokisokhoz rendelt adatok (magasság és testsúly) körülbelül igen, de ■ mellékelt képek nem stimelnek.

Az Actua Ice Hockey 2-ben a mérkőzések il-

letve a teljes bajnokságok szimulációs vagy arcade jellegűek. Ez utóbbiban kisebb a pálya, gyorsabbak ■ játékosok és csak 3-3 mezőnyjátékos lehet maximum a pályán. Természetesen ilyenkor még érdekesebb, ha az egyik csapat emberhátrányba kerül.

A játék során úgy éreztem, hogy a fejlesztőknek sikerült megtalálniuk az optimális kompromisszumot az abszolút élethűség és ■ játszhatóság között. Bár néha úgy éreztem magam, mint aki egy hordozható Junosztyon próbál meg hokimérkőzést nézni, és el-eltűnt a korong a szemem elől, de ■ játékszer útját jelző nyilak segítségével mindig sikerült – előbb-utóbb – megtalálni. A közeli kameranézetek nagyon látványosak, ám játék céljára gyakorlatilag alig használhatóak. Szerencsére ■ mintegy tucatnyi kamera között található több olyan is, amelyiken játszani is lehet. **PC-X**

CPU/RAM: P166, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

KELEMEK MEGLEPETES AZ ACTUA SPORTS SOROZAT LEGÚJABB TAGJA

GREMLIN INTERACTIVE

5



LORD

COMPUTER

1149 Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123.
Telefon: 469-6000, 222-1270 Fax: 469-6006
H-P: 10-18h Faxbank: 233-3666/1024##

Voodoo3 és ATI Rage videokártyák!

SZÁMÍTÓGÉPEK MÁR
OTP HITELRE IS!
TÖRZSVÁSÁRLÓI
KEDVEZMÉNY!

BEAST 219 000.-

Célvető 3D grafika (100-500 ezer 1-200000)
Alacsony fogyasztás (100W) 100-1500MHz
HANGKÁRTYA 2x HANGFESZ

Az árak változhatnak. A fentiek csak tájékoztató jellegűek.



Jack Nicklaus 6

GOLDEN BEAR CHALLENGE

Zazu

A kosárlabdának volt egy Michael Jordanje, a jégkorongnak egy Wayne Gretzkyje, a baseballnak egy Babe Ruth-a, az amerikai focinak egy Joe Montanaja, a golfnak pedig egy Jack Nicklause. Bár az Arany Medve még nem vonult teljesen vissza, de mostanában már csak a seniorok között ütögeti a rücskös labdát.

A nagy Jack Nicklaus névvel fémjelzett sorozat immáron ■ hatodik részéhez érkezett. Kicsit visszaillesztve az előző részekre, az a vélemény alakult ki, hogy jobb lenne, ha kicsit ritkábban, ám nagyobb változásokkal jelennének meg az egyes verziók. Ráadásul a többi programhoz képest is mindössze két területen tud igazán komoly pluszt felmutatni ■ Golden

in. Ha valaki mégis úgy gondolja, hogy szeretné kiélni tervezői hajlamait – hátha egyszer a valóságban is megteheti sok-sok dollárért –, annak ajánlom figyelmébe a programhoz mellékelt kézikönyvet, amely igen részletes segítséget nyújt.

Amennyiben nem akarunk pályáépítéssel foglalkozni, nem is szükséges, mivel ■ CD-n hat – természetesen

Jack Nicklaus által tervezett – pálya található. Így például a Volvo Mastersnek helyet adó Montecastillo, az ohioi Dublin mellett található Muirfield Village, Dél-Kalifornia egyik legszebb golfpályája, a Sherwood Country Club, vagy az 1977-ben megnyitott és a világ 100 legszebb pálya közé sorolt Shoal Creek.

Szerintem ennél sokkal fontosabb, hogy kedvünkre válogathatunk ■ különböző játéklehetőségek közül. Az magától értetődik, hogy van lehetőség gyakorlásra (Practice), meccsjátékra (Match), ütőjátékra (Stroke), szétütésre (Sudden Death vagy másol

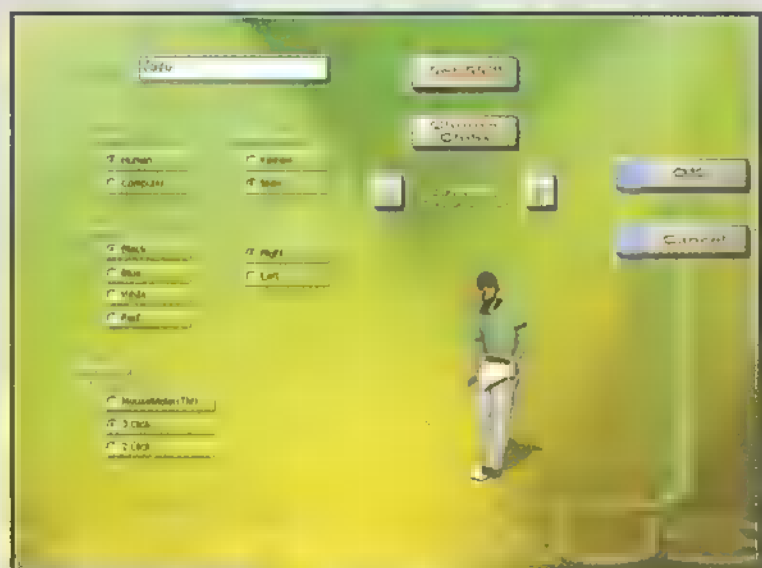
Shootout) illetve ■ legtöbb golfjáb-

tékban megtalálható speciális meccsjátékra, a Skins-re, amikor az egyes lyukak megnyeréséért kapott összeget adják össze. Ez utóbbiból ráadásul kettő is található ■ Jack Nicklaus 6-ban: ■ tradicionális, amikor minden lyuk ugyanannyit ér; és a progresszív, amikor az első hat lyuk egyet, ■ második hat kettőt, míg ■ harmadik hat lyuk háromat ér. Bajnokságokból (Tournament vagy Competition) is többfélét találunk ■ programban, melyekben eltérő módon számolják a hendikepeket. Sőt, lehetőségünk van végigjátszani egy szezont, amikor is ■ kiválasztott pályákon játszhatunk végig egy-egy bajnokságot, és az azokon szerzett pénzdíjak összege alapján dől el, ki is volt a legjobb.

Mindezekon túl három olyan játékfajta is kipróbálhatunk, amelyekkel eddig nem találkoztunk más programokban (kivéve a Jack Nicklaus sorozat korábbi darabjait). Az elsőben a „támadójátékot” gyakorolhatjuk, melyben csak agresszív stílusban tudjuk legyőzni a pályacsúcsot. A következő az egzotikus nevű Bingo Bango Bongo, mely nem egy új tánc neve, hanem egy ■ taktikai érzéket javító mérkőzéstípus. Ebben ■ játékban minden lyuknál három pontot osztanak szét. Egyet kap az, aki elsőnek juttatja a labdáját a green-re (a lyuk közeli gondosan ápolt gyepre); egyet az, aki ■ legközelebb érkezik

a lyukhoz; egyet pedig az, aki elsőnek gurítja ■ „golyót” ■ lyukba. Természetesen ■ játékot az nyeri meg, aki legvégén ■ legtöbb pontot szerezte. És végül ■ harmadik, az ütőjáték egy speciális fajtája, ■ Stableford névre hallgat. Ebben minden egyes lyukért annak függvényében kapnak pontokat ■ játékosok, hogy hány ütéssel juttatták a labdát a lyukba. Aki a pálya par értékénél hárommal kevesebb ütéssel (magyarul double eagle-lel) oldotta meg ■ feladatot, az 8, aki kettővel kevesebbel (eagle) az 5, aki egyvel kevesebbel (birdie), az 2 pontot kap. Ha a játékosnak előre megadott par számú ütésre volt szüksége, nem kap pontot. Ha pedig egyvel túl is lépte (bogie) ■ megadott keretet, attól levonnak egy pontot, sőt, ha még ez is kevés volt (double bogie vagy rosszabb), akkor három ponttal lesz kevesebb a lapján.

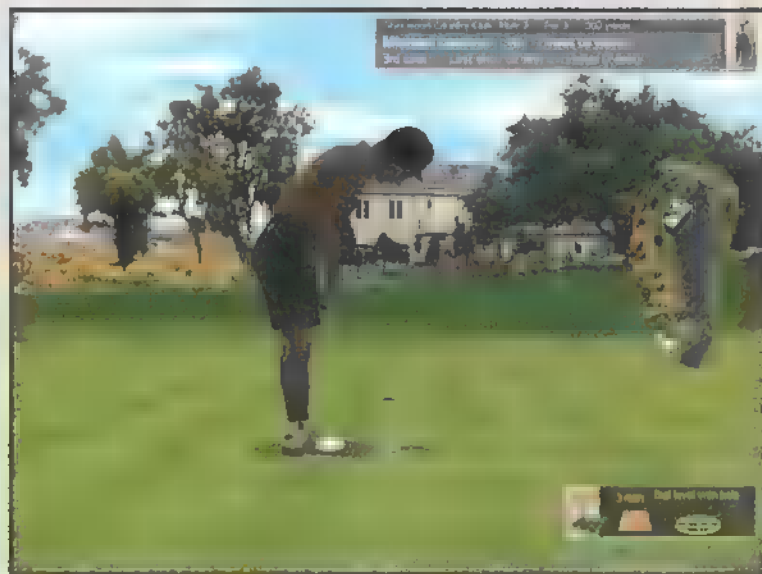
A Jack Nicklaus 6 Golden Bear Challenge-en látszik, hogy nagyon sok pénzt és energiát fektettek bele, de sok apró, sőt néhány durva hiba maradt benne. Így például a listákban valamiért ■ Windows Marlett betűtípusát használja, és így nem igazán olvashatók ■ szövegek. Magában ■ játékban időnként ki-kihagy ■ hang, illetve a játékosok animációit és a háttérrel nem sikerül rendesen összemoln, emiatt pedig csúnyán „szőrösek”



Bear Challenge. Ez a két terület pedig ■ választható játékok száma és a pályatervezés, -építés lehetősége.

Ez utóbbi maximálisan érthető is, hiszen Jack Nicklaus lassan két évtizede foglalkozik pályatervezéssel is. 1970 óta 131 golfpályát tervezett és épített meg. 13 tervezésében vett tevékenyen részt társtervezőként, illetve 9 pálya átalakítását bízták rá. Első ilyen munkája ■ Wisconsin államban található Americana Lake Geneva golfcentum pályája volt, melyet Pete Dye-jal közösen alkottak meg. A legutóbbi pedig a Westlake Golf and Country Club, amely Hangzhouban, Kínában található. Egyébként csak az elmúlt évben tizenkilenc pályát készített el részben egyedül, részben fiaival közösen.

Nem tudom, hogy a Nicklaus család milyen programot használ a pályák tervezéséhez, de az biztos, hogy nem a Jack Nicklaus 6 Golden Bear Challenge-ben található. Ez ugyanis – véleményem szerint – messze nem tartozik a legjobbak közé, vagy csak nekem nem sikerült ráéreznem az „ízére”. Kicsit kényelmetlennek tűnt. Ráadásul ha nem figyelünk, elég érdekes lyukakat tervezhet, például északi és déli, egymás jelenlétét igencsak kizáró növényekkel – elég furcsán néz ki egy pálmaliget szélén álldogáló fenyőfa. De ennél is jobban zavart, hogy nem volt hajlandó elfogadni ■ program, hogy egy rövidebb, három par-os lyukat is szerettem volna beilleszteni ■ 18 közé, márpedig ezek nem ritkák a világ golfpályá-



lesznek a vonalak. Ráadásul a közeli textúrák (elsősorban a növényzet) igencsak pixelesek Ez nem túl esztétikus és az életszerűség élményét erősen lerontja. Ettől függetlenül – első-sorban a plusz játékmódok miatt – kellemes órákat tölthetünk a Golden Bear Challenge-dzsel, de lesz mit fejleszteni a Jack Nicklaus 7-re.

CPU/RAM: P133, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: DIRECTX 6

A NAGY NÉV NEM ELÉG, JÓ JÁTÉK IS KELL

ACTIVISION /
HYPNOS ENTERTAINMENT
MODERN MEDIA SERVICE



Pro 18: World Tour Golf



NEM CSAK ESŐ ELŐTT REPÜLNEK ALACSONYAN A RÜCSKÖS LABDÁK

Tudom, hogy nálunk maga a golf sem annyira népszerű, mint tőlünk egy kicsit nyugatabbra, vagy nem annyira kicsit keletebbre, és ezzel párhuzamosan a golfprogramok sem örvendenek akkora népszerűségnek, mint például a FIFA vagy az NBA Live sorozatok. Pedig nagyon kellemes perceket, sőt órákat lehet eltölteni mellettük.

A hogyan én is nagyon szórakoztató órákat töltöttem el az Intelligent Games Ltd. legújabb programjával, a Pro 18: World Tour Golfal. A londoni IGL-nek nem ez volt az első golfszimulátora. Ők készítették el többek között az Electronic Arts sport-sorozatának egyik korábbi darabját, a PGA European Tourt, de azt hiszem, sokkal többen ismerik a Maxis féle Simsle-t, amely szintén az angol programozó csapat műhelyéből került ki.

Ezen játékok telepítése még mindig komoly megdöbbenést vált ki belőlem. Jó, tudom, hogy a szép, fényképszerű megjelenítéshez nagyon sok bitmapre van szükség, de soknak tűnik a minimális 180 MB (ami ráadásul nem is 180, hanem inkább 210 MB) lemezigény. És akkor csak egy játékos profile-unk, valamint egy pályánk lesz, és ebből még hiányoznak a gyakorlópályák. Ha szeretnénk kihasználni a játék adta összes választási lehetőséget – a nyolc profi és négy amatőr játékost, a három teljes pályát valamint a gyakorlópályát –, akkor több mint 600 MB-ot kell feláldoznunk valamelyik winchesterünkben. Az újabb gépeknél ez nem akkora probléma. De akinek egy-két

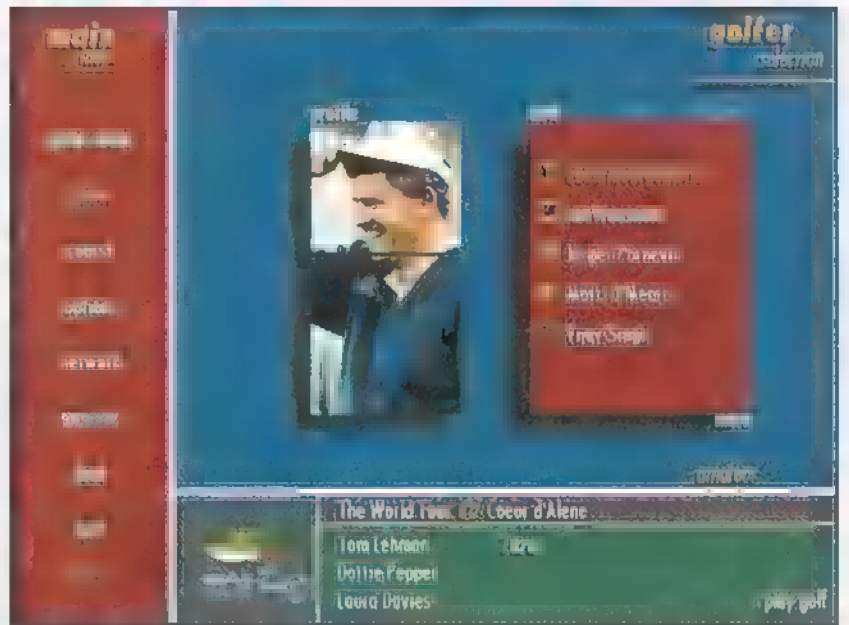
A Pro 18-ban – mint azt már említettem – három teljes pályát és egy gyakorlópályát találunk: az észak-írországi Royal County Downt, a Gary Player által tervezett (a róla elnevezett golfprogramot már bemutattuk) és 1993-ban átadott dél-afrikai Lost Cityt és az idahoi Coeur d'Alene-t, melyet a Golfer Magazine szakírói beválasztottak a világ 100 legjobb golfparadicsoma közé. A Psygnosis nem sajnálta a pénztől a projekttől, így a fejlesztőcsapat a pályákról abszolút pontos fotogrammetriai felmérést készített. Először légifelvételeket készítettek, majd több napon át GPS eszközök segítségével meghatározták a pályákra jellemző pontok koordinátáit. Az így nyert adatokból készítették el a pályák digitális területmodelljét MicroStation (ez az egyik vezető térinformatikai program) formátumban, végül az immáron vektoros, 3D-s felületre ráhúzták a megfelelő textúrát (rendelkezésükre állt a légifelvételekből). Ezek után nem kétséges, hogy a helyszínek valóban igen élethűre sikerültek.

De nem adták alább a játékosok terén sem. Sikerült megnyerniük nyolc profi golfozót, akik a jelen, illetve a közelmúlt élményébe tartoznak. Így például a '97-es Volvo kupa győztes Ian Wosnamot, a '98-as mesterek mesterét, a Masters győztes Mark O'Mearat, a '98-as brit PGA győztes Colin Montgomerie-t, illetve a két 14-szeres LPGA (női profi kupa) első Laura Daviest és Dottie Peppert. A nyolc profi és a hozzájuk csatlakozó négy amatőr játékosról London, Jersey és Florida stúdióiban (kit hova tudtak becsábítani) készítettek videofelvételeket kék háttér előtt digitális kamerákkal. Így például a svéd Jasper Parnevik a híres színész Burt Reynolds stúdiójában állt kamera elé, és mutatta be, hogy ő hogyan üt különböző helyzetekben, hogyan örül egy jól sikerült ütésnek, vagy pont ellenkezőleg, hogyan bosszankodik egy-egy elrontott ütés után.

A hol és a ki most már tisztázódott, a további kérdés: mit? A Pro 18-ban öt különböző játék közül választhatunk. A tournament egy olyan kupa eseményeit

Zazu

szimulálja, amelyekből hétről-hétre akár egy féltucatnyi is zajlik a világ minden táján. A négynapos viadalt az a versenyző nyeri meg, aki legkevesebb ütéssel teljesíti négyszer a 18 lyukat. A verseny félidejében „lefelezik” a mezőnyt, vagyis onnantól csak azok folytatják a küz-



delmet, akik a legjobb 36 közé beütik magukat. A strokeplay a szokásosnak mondható játék, amikor az nyer, aki a legkevesebb ütéssel juttatja a labdáját a 18 (vagy ha csak „félpályáznak”, akkor a 9) lyukba. A shootout a türelmetlen emberek játéka. Ilyenkor az adott lyukat legtöbb ütéssel abszolváló játékos kiesik, így a 2-8 játékos 1-7 lyuk alatt eldöntheti, hogy melyikük a legjobb. A skins a strokeplay-nek egy olyan speciális változata, melynél csak az érdekes, hogy valaki megnyerjen egy lyukat, az nem számít, hogy hány ütéssel tette azt. Az lesz a nyertes, aki több lyukat nyert meg. Végül választható a fourplay, ami megint csak egy speciális strokeplay, amit két kétfős csapat játszik, és minden lyuknál csak a jobbik játékos ütése számítanak az összesített csapateredménybe.

A strokeplay kivételével minden mérkőzésről Peter Alliss (BBC) és Bobby Clampett (CBS) élő közvetítését élvezhetjük. Valamint együtt izgulhatunk a szép számú, ám roppant statikus közönséggel. Az időnként lemaradó, időnként „rappeló” hangon túl engem egy kicsit zavart, hogy a rendszerint zajos, néha már-már örvényező tömeg csak festett háttér, és az egyébként gyönyörű háttérképen még a vizek sem mozognak.



éves Pentium 166-os gépe van, ahhoz még valószínűleg nem 3,2 GB-os vagy még nagyobb winchestert vásárolt. De ezen most tegyük túl magunkat, illetve fel a programot.

A szokásos hármaskérdés – hol, kivel és mivel – némiképp módosul a golfprogramokban: hol, kivel és mit. Vagyis melyik pályán, melyik játékos bőrébe bújva, kikkel vagy kik ellen, és milyen játékot – merthogy a golfnak nagyon sokféle variációja közül választhatunk.

CPU/RAM: P166MMX, 32 MB
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: DIRECTX

PSYGNOSIS / INTELLIGENT GAMES LTD.
MODERN MEDIA SERVICE

4





Oddworld Abe's Exoddus

MUDOKON SZAPPANOPERA, 5-6/7

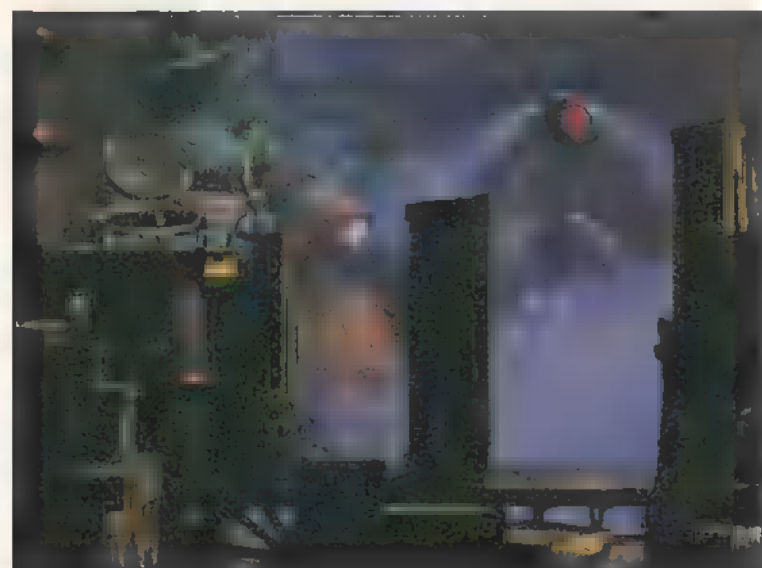
TRf

Kedves olvasóink! Folytatódik a brazil TV-sorozatokat megszegényítő, cselekménydús, izgalmas és fordulatos Abe's Exoddus végigjátszás. Amikor utoljára találkoztunk Abe-bel, éppen kiszabadította az ősi mudokon szellemeket, meggyógyította és hazaküldte gógyis barátait, majd útnak indult, hogy véglegesen leszámoljon az átkozott serfőzdével és tulajdonosaival.

A FeeCo Depot, mint az később kiderül, nem más, mint egy nagy vasútállomás. Innen indulnak a vonatok a további helyszínekre, ami egyszersmind azt is jelenti, hogy többször visszatérsz majd erre a pályára. Mász fel, és vizsgálj meg, mit ad ma a helyi kábel-TV! A híradóból kiderül, hogy a glukkon nagyfőnökök biztonsági intézkedéseket vezettek be, hogy lehetőleg soha ne juss el a SoulStorm Serfőzdébe. Mivel nincsenek tovább kérdéseid, ne húzd meg a kart (vagy húzd meg nyugodtan, aztán töltsd visz-

gömböt is fel lehet robbantani, ami nagyon hasznos lesz a későbbiekben! Okos gondolat mindig egy sörrel a hasadban kószálni, hogy bármikor kéznél legyen a pú, de sajnos azok az ajtók, amelyeknél a „no farts” feliratot találjuk, hatástalanítják benned a lét.

A kettes terminálon élesben kell bizonyítani a megszerzett tudást! Igyál, majd csapóajtón állva húzd meg a kart! Csinálj zöld felhőt, vidd le az alsó képernyőre és robbantsd fel a piros gömb és a felső slig között (ha az alsót is sikerült kinyírni, az még jobb)! Gyere le, a maradék sliget énekléssel pukkaszd ki, majd mász le az alsó platformra, és ments!



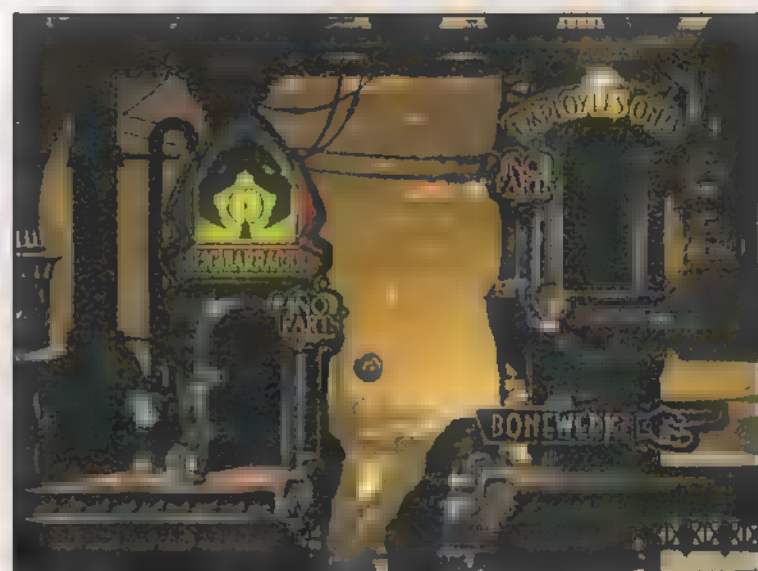
szja az elementett állást, és nézd meg újra a TV-t)! Inkább mász le a zöld üvegekhez, és gurulj jobbra! A titkos pálya ezúttal is kellemes ujjgyakorlatot kínál. Az árnyéket kihasználva kell elosonnod jobbra a sligek mellett, át a következő képernyőre, ott fel a platformra, ahol kiszabadíthatod a pajtikákat, majd vissza ugyanezen az úton. Végül a szellőzőn keresztül távozz! Ha végeztél, a TV mellett, jobbra folytasd utad! Rögtön egy konzolba botlasz, amelyben Aslik „nagybácsi” első turisztikai tippjét tekintheted meg, mely szerint kirobbanó sikered lesz, ha iszol a kotyvalékukból, majd pukizol. Próbáld ki (X)! Vigyázz, a pú után 4 másodperced van, hogy fedezékbe vonulj! Az ajtó előtt levő akna kiváló célpont! Menj tovább (be az ajtón), Aslik bácsi második tippjéből kiderül, hogy a felhőt még irányítani is lehet! A következő képernyőn nyolc aknát kell hatástalanítani ily módon. Sör, puki, ének, majd pukival jobbra, és újra énekl! Ilyen egyszerű! Az aknák után néhány slig és egy daldetektor várja a zöld illatfelhőt! Bizony, a piros

Amikor lemászol, előbb egy, majd még egy repülő slig ered a nyomodba. Ráadásul aknák felett kell átugrani, hogy elérd a két képernyővel jobbra levő, biztonságot nyújtó platformot. Sőt, elsőre nem is biztos, hogy fel tudsz rá mászni, ugyanis a felső slig pont odapottyant egy bombát! Jobban jársz, ha futsz egy „kört” (oda-vissza), mert így a második menetben már eléggé le vannak maradva ahhoz, hogy futásból fel tudj kapaszkodni az érkező bomba előtt! Mász fel a karig, húzd meg, majd mász tovább és menj balra az automatához, igyál, gyere vissza, és „szereld le” az aknákat!

5. RÉSZ: FEE CO DEPOT – SLIG BARRACKS

A pályaudvar központi részéhez érkeztél. Az információs táblán láthatod, hogy az egyes helyszínek felé merre kell elindulni, valamint megtekintheted a térképet, ahol az egyes kockák adott képernyőknek feleltethetők meg. A következő képernyőn a konzol a mudokon lelkiállapotokra figyelmeztet. Mász fel az automatához, igyál, tegyél le egy pukit, majd vonulj fedezékbe. A piros gömbnek annyi, most már szabadon garázdálkodhatsz a felhőiddel. Szedd le az aknákat az előző képernyőn! Ha óvatosan lemászol az alsó képernyőre,

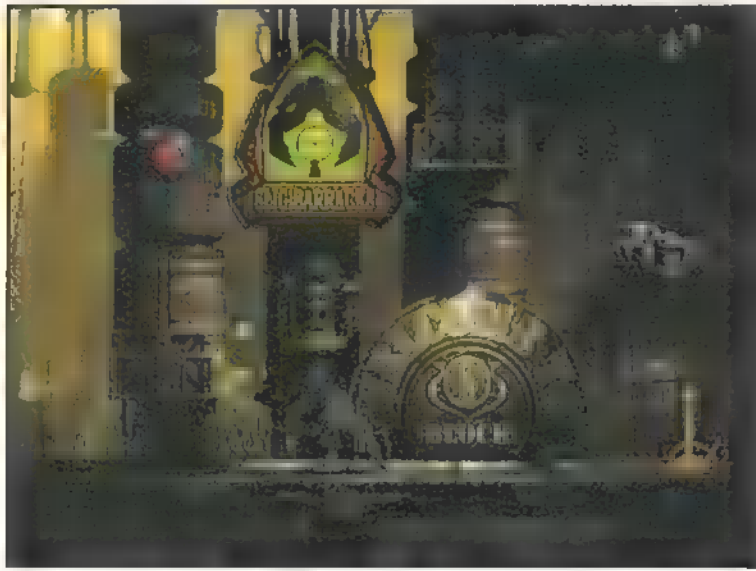
látni fogod, hogy balra a sörfőzdébe, jobbra a glukkon főhadiszállásra vezet az út, de mindkettő védve van! Előbb tehát másfelé kell látogatást tenned! Menj az utolsó felhőd útvonalán, és ugorj be a szembe jövő szellőzőbe! A konzolon megtekintheted Aslik harmadik turisztikai tippjét: az egyetlen Dripik őrmester által irányított Slig Barracks



nem csak úti cél, maga a kaland! Na, persze! Inkább menj be az „Employees Only” ajtón, gurulj balra, húzd meg a kart, és gyere vissza. Most már szabad az út a barakkok felé!

Ismét az árnyékkal és a sligekkel kell játszani, de ez egyszerűbb! Az ajtón át egy új helyiségbe, egy új konzolhoz jutsz, amelyből megtudhatod: a slig hangzárakat csak maguk a sliget tudják hatástalanítani. Hm! Menj fel, balra, le, majd a lifttel le! Bújj át jobbra, és ugorj a szellőzőbe! Déja vu: miközben mész a háttérben figyelmesen tanulmányozd a később rád váró előteret! Figyeld meg, hol kell majd ugrani és gurulni! A végén húzd meg a kart, ments, üsd le a lakatot, és ugorj a szellőzőbe! Gurulj vissza balra, mász fel, énekelj láthatatlanságot, és kezdj futni! Hibalehetőség nincs! De a sírhelyek végső próbatételei után ez már gyerek-





játék! Mász fel egészen a piros, fegyvert ábrázoló képig! Balra fent van egy kar, ezzel lehet sliget „generálni”. Kántálj, és indulj ■ delikvenssel jobbra! Itt az első hanglakat, amely ■ jól ismert módon működik: mond valamit, neked meg el kell ismételni (1, 5-6-8). Menj tovább a teleporton! Sligmészárlás következik, a baj csak az, hogy a repülőket nem lehet lelőni! Óvatosan ess le, húzd meg balra, és onnan tüzelj! A sligek bombázni fognak, de előbb-utóbb ■ felső lebombázza az alsót, amibe mindketten megpüsztyülnek. Ha nem így volna, óvatosan lépj előre egyet, így kiváltva belőlük az öngyilkos ösztönöket. Menj le a lifttel, majd ess le balra. Nyisd ki a második hangzárát (1, 6-5-8), majd ugorj ■ szakadékba! Abe-bel már csak ide kell sétálni, át az ajtón, be a vonatba, és indulás!

0. Blokk

Rögtön szíves vendéglátás fogad: ■ háttérből lőnek, úgyhogy gurulj gyorsan végig, majd be az ajtón! Jobbra haladva ismét egy nehéz problémába ütközöl: a slig csak igen rövid időre hagyja el ■ képernyőt, a továbbjutást jelentő platformot elektromos fal védi, ■ kar pedig messze van. Ráadásul gurulásból kell indulni. A megoldáshoz kell egy jó adag szerencse is, de nem lehetetlen. A futás és a pontos időzítés ■ lényeg! Helyezkedj az oszlop jobb szélére, ahol még éppen nem lát a slig! Ahogy kitette a lábát, fuss jobbra, érkezz a kar jobb oldalára! Húzd meg és fuss tovább jobbra! Mikor bejön, balra lesz tőled, és arra is lő. Éppen csak ugorj be ■ jobb oldali képernyőre (az ott levő is le tud löni!), majd vissza! Közben megfordul, és jobbra lő, de addigra te már a bal oldalon vagy. Fordulj, és ugorj a platformra! A folytatás hasonló! Gurulj jobbra! Mikor a slig elfordul, ess le, így épp megkapaszkodsz a párkányban. Várd meg, míg ■ bal oldali kimegy a képernyőről, és a másik újra elfordul. Ekkor húzd fel magad, és kapaszkodj azonnal fel a karhoz! Húzd meg, és ugorj át ■ liftre! Jöhet a következő? A slig fent van, te lent, a kar pedig egy fal mögött. Kapaszkodj fel a párkányra, de maradj lógva! Ha elfordul, húzd fel magad, és ess le ■ másik oldalon. Ahogy meghúzod a kart, alatta kinyílik a csapóajtó, leesik, és

a falfedezéked is eltűnik, így azonnal vissza kell másznod a párkányra! Egy ütem előnybe kerülsz, ha akkor ejted le, amikor elfordul! Végül várd meg, amíg átsétál a liften alád, ekkor ugorj le, és futásból pattanj fel ■ bal oldali párkányra! Ezúttal repkedő slig és ■ párkányok! Amikor kimegy jobb oldalra, húzd fel magad. Állj ki a szélére, várd meg, míg közel jön (a bombát már ne!) ugorj, húzd fel magad, ugorj, mássz fel! Fent ■ fal mögött már biztonságban vagy! Énekelj, majd ■ repülő sliggel bombázd le ■ földhözragadtakat

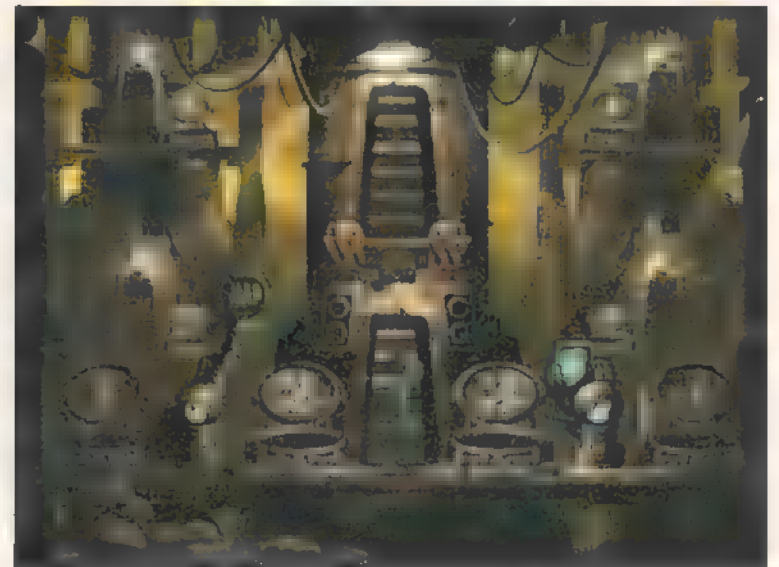
a fenti, majd a legfelső képernyőn! A tetején először a bal alsót lödd le, majd húzd meg a karokat, így könnyen el tudod intézni ■ maradék kettőt! Kapsz másikat, ha véletlenül lelővik. Ha végeztél, pukantsd ki, és mássz fel a felső ajtóig! Várd meg, míg az alsó slig kimegy, ■ középső pedig elfordul. Gyorsan mássz fel, és ess le az árnyékba! Lopakodj át a másik képernyőre, majd egy óvatlan pillanatban mássz fel a platformra! Állj ki a bal szélére, és ugorj le, amikor ■ slig alattad van! Állj ■ zöld gomb elé, nyomd meg, majd óvatosan vedd fel a kipottyant gránátot! Futásból mássz vissza a platformra, és kezdj el beszélni! A két slig érdeklődéssel hallgatja a mondandódat, miközben a bal falról pattintsd be közéjük ■ gránátot! Két (vagy több) további gránáttal hatástalanítsd a jobbra levő sligeket, majd vegyél magadhoz muníciót és távozz a felső ajtón! Énekelve pukantsd ki az őrt, majd menj le a lifttel ■ karig, kapcsold ki az áramot, vigasztald meg ■ mudokon pajtikákat, majd vidd fel őket ■ liften (elég kettőt). Nyitassd ki velük a fenti ajtót, hozd vissza őket le és engedd szabadon az egész társaságot! Hagyd el a nullás blokkot!

Íme a barakk-központ, innen ágaznak el a további helyiségek, ahogy azt a térképen is megtekintheted. Ne felejtse el megnézni a híradó legújabb kiadását, amelyben Dripik sajtótájékoztatót számol be arról, hogy semmi esélyed, és hogy a saját nevét sem tudja!



1. Blokk: Céllövölde (Rifle Range)

Ezen a terepen képzik ki a sligeket a fegyverhasználatra, így egyfajta céllövöldében érezheted majd magad, ahol sajnos épp te vagy a célpont. Sokat kell futni és gurulni, de ■ lényeg, hogy mindig keress fedezéket az előtérben levő tárgyakon. Először is menj fel ■ liften, és bújj el ■ cső mögé. Innen haladj le és kifelé balra! Bújj a középső fedezék mögé (futás-gurulás)! Ha minden igaz, van még gránátod, tehát ezt az utat megspórolhatod. Ha nincs, akkor kénytelen leszel szerezni egyet a gépből. A kép jobb szélén és a gép mögött is védve vagy! Menj tovább balra! Itt ■ rólad mintázott célbábuk mögött bújhatsz el! Tovább balra, középen egy oszlop tetején üldögél egy pajti! Gurulj el alatta óvatosan, majd ha biztonságban vagy, hívd magadhoz! Menj balra, itt még a fedezékben dolgoztasd, majd mássz fel ■ két depresszióhoz! A gránáttal robbantsd fel ■ gömböt, majd pukantsd ki ■ sliget! Vigasztald meg ■ testvérkéket, és gyűjtsd össze mindet ■ kép bal oldalán. A következő képen szaladj végig, és futásból ugorj a bal felső platformra a kar-



hoz! Húzd meg (lejön a lift, kinyílik az ajtó), majd vigasztald meg ■ fenti mudokont. Mász le az alsókhöz, őket is vigasztald meg, majd menj ■ lifthez, és a tűzszünetben hívd őket magadhoz! Vigyázz! Elsőre nem állnak rá rendesen a liftre, ezért hívd őket még egyszer magadhoz, így szépen felsorakoznak melletted középen. Vidd fel őket, mondd nekik, hogy várjanak, majd menj balra fedezékbe. A golyózápor után hívd, majd vezesd át őket balra az előző képre, le ■ többiekhez! Énekelj, és küldd haza a bandát! Menj vissza jobbra, és távozz az ajtón!

2. Blokk: Munkaerő központ (Worker's Campus)

Ismerkedj meg ■ nagy mászkáló aknával! Érintésre robban. Bemelegítésképpen juss el ■ liftig, menj le, ugorj át ■ másikra, ereszkedj le ■ karhoz, húzd meg, így ■ harmadik liften keresztül ki tudsz menni

jobbra! Ugrálj át a lukakon elkerülve az aknákat, mássz fel a jobb szélén, majd ugrálj balra a karhoz, ami az alsó csapóajtókat csukja! Menj vissza, vigasztald meg a pajtit, majd együtt gyertek ki balra! Vidd le a harmadik liften, ugorj át balra a karhoz, húzd meg, várj, míg felér a következő lift! Hívd le, majd énekelj, hogy hazamehessen! Menj le a lifttel, majd balra. Egy rakás időzített bomba között ül ■ mérges haver. A feladat: hatástalanítás, vigasztalás, majd visszavezetés az előző madárportálhoz. Nem nehéz, ha rájössz, milyen sorrendben kell a bombákat megközelíteni. Ha végeztél, folyasd fent, balra végig, be az ajtón! Itt menj jobbra, majd az alvó slig mellett lopakodva fel a platformra! Énekelj neki, és vidd az aknába. Na, bumm! Mássz le az üvegekhez, gurulj jobbra ■ titkos pályához! Elkerülve az aknával való találkozást, mássz át a platformon a jobb oldali szellőzőhöz! (Úgy tűnik, hogy ha ■ szellőzőbe ugrás közben kap el az akna, akkor azt túléled!)

Lógva érkezel, türelemjáték következik. Két akna különböző úton mozog, egy slig pedig belátogat jobbról. Kb. egy percen belül sikerül ■ külső íven járó aknát felrobbantania, ha mázlid van, mind a kettőt! Ugrálj át a kis platformokon a lukak felett, majd menj jobbra! A mudokonok éppen egy akna pályáján vannak, ezért gyorsan énekelj, hogy megszabaduljanak, majd igyekezz beugrani a szellőzőbe! Ha nem sikerül előtte, akkor várj, míg megáll, lopakodj mellé, és ugorj be – felrobban, de nem hat rád! Innen ugyanazon az úton távozz, amerről jöttél.

Az üvegek jobb szélén mássz fel, majd még kétszer. Mássz át a középső akadályon, gyere le, és menj balra, amíg el nem éred a két nevetőgázba pottyant sorstársadat! Először hatástalanítsd ■ bombákat, majd mássz fel, és átbújva az akna alatt, húzd meg a kart! Gurulj le, csapd fejbe ■ vidám pajtikát, és vezesd őket vissza, jobbra! Álljatok a lift közepére, és menjetek fel! Új móka: hátulról lönek, elől aknák vannak! Óvatosan menj fel egy képernyőt, majd a pajtikát dolgoztasd, amíg elkötöd a másik liftet (jobbra fel, balra fel, balra)!



Vidd le ■ liftet, állítsd rá őket, menjetek fel, majd balra! A madárkapuban levő 3-as szám azt jelenti, hogy ennyi mudokont kell átküldeni rajta, hogy Shrykullá tudj változni. A Shrykull egy félig mudokon, félig scrab félisten hatalmas erővel. Miután megkaptad ezt az „ajándékot”, menj tovább balra. Elég szép feladat volna átjutni, de most elég énekelned, és irgalmatlan robbanások közepette megtisztítod a pályád! Szökkenj ■ kerékhez, és távozz az ajtón!

3. Blokk: Slig pihenők (Slig Bunks)

Nézd meg a konzolt! Két fontos dolgot mutat: ■ sligek nem aludhatnak ruhában, így viszont ártalmatlan csupaszok, csúszómászóvá silányulnak mindaddig, amíg meg nem kaparintják a felszerelést a központi tárolóból! Menj balra, rögtön bele is futsz négy alvó alanyba. Gyere vissza, és ■ karal süsd őket ropogósra! Ha nem sikerülne, nem



baj, menj balra, énekelj az éber slignek, hozd le, menj vele jobbra, és Rambóként írts mindenkit, a hangzáron (1, 6-5-6-8) átjutva a csupaszokat is, aztán pukk! Mássz fel, és tekerd el az „A” jelű „lakosztályt” nyitó kereket. Gyere jobbra, énekelj a repkedő slignek, majd repülj fel vele. Csald a fent lévő sliget balra, amíg magára nem dob egy bombát, aztán hatástalanítsd a hangzárát (1, 5-5-6-8). Ezután repülj vissza a kiinduló képernyőre: ott felé haladva robbantgasd fel ■ bejáratokat őrző sligeket és piros gömböket, utána magadat! Mássz fel Abe-bel a „B” kerékig, és tekerd el. Gyere vissza, mássz fel ■ lakosztályokhoz! Menj be az „A”-n!

Énekelj a slignek, húzd meg vele a kart, aztán dobd el! Hívd le a mudokonokat, menj ki jobbra, majd vissza, engedd ki őket a megjelenő madárportálon! Távozz az ajtón! Menj a „B”-be! Húzd meg ■ kart, majd ugorj az érkező slig elől! Vedd át az irányítását, ess le vele, hatástalanítsd ■ hangzárát (1, 6-6-5-6-8), aztán durrantsd ki! Menj ki bal oldalon felül, majd vissza (hogy megjelenjen a madár-



kapu), engedd ki a pajtikát! Menj ki a kijáraton, mássz fel a kóceráj legtetejére! Várd meg, míg kimegy a slig, gyorsan mássz fel és lopakodj az árnyékba! Ha van gránátod, remek, a gép bal szélén, még árnyékban állva dobd a slig felé, amikor elfordul. Ha nincs, akkor szerezned kell a gépből. Legjobb két részletben csinálni: első fordulásra megnyomni a gombot, másodikra felvenni a gránátot. Vegyél magadhoz egy pótgránátot, az alsó két sliget pedig énekelve intézd el! Mássz le, húzd meg a kart, tekerd el a „C” kereket! Menj vissza jobbra, várd meg, míg elmegy az ör, majd ess le középre. Mikor visszajön, kínáld meg ■ gránáttal. Vegyél fel egy újat, menj jobbra, robbantsd fel a piros gömböt, majd az egyik csupasz sliggel nyomd meg a gombot! Menj vissza még gránátért, és akár azzal, akár énekléssel, nyird ki az összes felöltözött sliget, végül tekerd el a „D” kereket! Ne felejtse el pótgránátot biztosítani! Mássz le a „C” lakosztályhoz! Kapaszkodj fel ■ karhoz, húzd meg, majd öld meg a sliget, nincs rá szükség! Állítsd vissza a madárportált, engedd ki ■ mudokonokat, majd menj ki te is. Irány a „D”! Húzd meg a kart, majd lépj az árnyékba! Mikor a slig elmegy melletted, ugorj le, énekelj, majd hatástalanítsd a hanglakatot (1, 6-5-6-6-8). Öld meg! Vigasztald meg, és hívd le a mudokonokat az alsó szintre, csináld vissza a madárkaput, engedd ki őket! Gyere ki, mássz fel ■ nagy kijáratához!

4. Blokk: Bombaterület (Bombing Range)

A konzol nem mondd túl sok okosat, így mássz fel a teleporthoz! Kicsit összetett a dolog: amikor kimegy a bal alsó slig, akkor használd, majd ha elfordult ■ felette levő, mássz fel, majd még egyet, és gyorsan gurulj balra! Mindenhol lopakodj, nehogy meghalljanak és visszaforduljanak! Gurulj ki az alagút szélére, majd a slig távozásakor menj a középső lakathoz, csapd le, rohanj balra, fel a párkányra, ki a képből! Itt legyél láthatatlan, rohanj vissza jobbra két képernyőt ■ karig, és villanyozd fel ■ sligeket! Ezután lecsaphatod az összes lakatot, vigasztald meg a pajtikát, és engedd őket szabadon a szomszédos szobában. Menj balra, ahol kinyílt az ajtó. Mássz fel, majd gurulj balra!



A nálad levő gránáttal dobd le a repülő sliget, húzd meg a kart, és ess le jobbra! Gyere le ■ lépcsőn, mássz fel középen, gurulj balra, majd fuss egészen a pálya legvégéig. Itt húzd meg a kart, mire előjön egy repkedő slig, aki elől a szellőzőben találsz menedéket! Kántálj, menj vele jobbra, és nyírd ki mindenkit, de vigyázz a ketrecben levő mudokonokra, és ne felejtse ki a piros gömböket sem! Mássz le, hívd le a pajtit, és engedd ki a madárportálon (ha nincs, állítsd vissza)! Menj jobbra, húzd meg az összes kart! Ne foglalkozz a sliggel, ha tovább rohansz, a mudokonok követnek jókedvükben! Engedd szabadon őket ■ zöld üvegek mellett! Menj ■ kép jobb szélére, ahol a szikla eltakarja ■ padlót, és mássz le! Nyisd ki a madárkaput, és ugorj bele!

Barátságos titkos pálya, amelyben mesteri módon kell tudni sliget vezetni ahhoz, hogy eredményes légy. Először is bújj bele a slig bőrébe, majd húzd ■ kart és spuri jobbra! Az akna átmennek nyomkövető üzemmódba, úgyhogy siess, és lehetőleg keveset ütközz! Tehát jobbra, le, fel ■ lukon, megint le, gyorsan fel a jobb fent levő karig (rosszul látható!), majd vissza a mudokonok felé tartó akna közepébe! Abe-bel spuri és ugrás a portálba, szabaddítsd ki a mudokonokat, távozz a szellőzőn! Mássz fel a rendes pályára. A kijárat felé (balra) tartva legyél óvatos, még van egy repkedő slig!

Eljött hát az idő, hogy leszámoljunk az első glukonnal, Dripikkel! Mássz le és nézd meg ■ konzolt! Minden tilos, de kit érdekel, sokkal fontosabb, hogy Dripik jól elbarikádozta magát! Húzd meg a kart, majd futásból ugorj fel a megjelenő slig elől! Mássz fel jobbra, menj tovább, amíg az alvó slighez nem érsz. Ments! Ugord át, húzd meg ■ kart, majd ugorj a szellőzőbe! Várd meg, amíg a felső slig elfordul, húzd fel magad és vilámsebesen gurulj be a rács feléig, ahol az árnyék van! Mire megfordul, már ne mozogj! Gurulj tovább, ha megint elfordult, ki a rács szélére. Itt ugyanaz ■ móka: futás a karhoz, meghúzni, be a szellőzőbe! Menj ki megint a szélére, majd ha elment a slig, ugorj ■ szellőzőbe, végül gyorsan

húzd fel magad. Várj, amíg újra elmegy a slig, ess (!) le, fordulj, ugord át az aknát, húzd meg a kart, ugorj vissza, majd a szellőzőbe. Közeledünk Dripikhez! Menj balra óvatosan, vigyázz a greaterek mozgásérzékelőjére (csak a függőleges csíknál érzékel)! Húzd meg a kart, majd osonj jobbra, ugorj a szellőzőbe! Húzd meg a kart, és dalolj Dripiknek! Menj vele a teleporthoz, köszönj, és szólítsd fel, hogy dolgozzon! Az előző képre jutsz, ahol az akna miatt Dripik nem tud leugrani! Először szólítsd magadhoz a lent ro-

hangáló sliget (egy akna), majd kiálts segítségért (7)! Erre automatikusan beindul a slig-gyártósor, érkezik a következő delikvens. Ily módon pucold meg a padlót az aknáktól, ugorj le, majd menj balra! A hanglakatnál a fenti módszerrel (köszönés, csináld!), nyitassd ki a lezáró falat, majd tovább balra ugord át ■ kis lukat! Gyere balra, le, vissza a kezdőképernyőre, és ott lent balra, a falhoz! Ki-



álts segítségért, majd hívd magadhoz az érkező sliget! Ezt játszd el még háromszor, de az utolsónál lépj jobbra, nehogy ■ robbanás téged is elvigen! Hívj még egy sliget, nyitassd ki vele a zárófalat, majd húzassd meg vele ■ másik kart is! Lent beszélj ■ nagy hanglakatba, melynek eredményeként az „ügyelő slig” lekapcsolja a gáztámadást (ha bárhol megpusztulnál Dripikkel, Abe-et azonnal elgázosítják, mint ahogy az a konzolban állt!). Dripik most már nyugodtan szét-pukkadhatsz. Abe-re visszatérve, várd meg, míg ■ mozgásérzékelők nincsenek útban és ugorj balra (lelépni nem tudsz, pont ■ szellőzőbe esel)! Kelj fel, menj jobbra, óvatosan ki az ajtón! Bye, bye Slig Barracks!

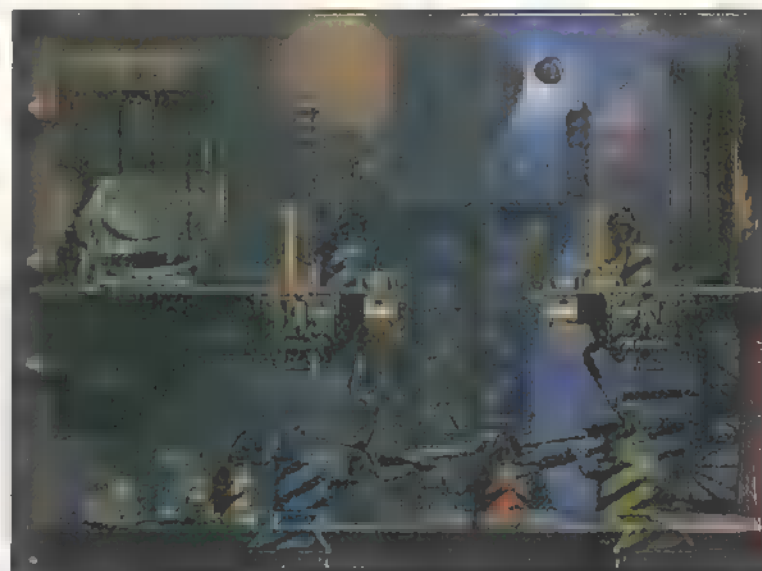
6. RÉSZ FEECO DEPOT – BONEWERKZ

A pályaudvar központi része ismerős lehet, legfeljebb annyi érdekesség történt azóta, hogy minden aknát visszaraktak oda, ahol volt, ezért a korábbi „takarító eljárást” most meg kell ismételni! Előbb

a piros gömböt, majd az aknákat pucold el, majd küldj egy pukit a már jól ismert úton ■ Slig Barrack felé, azon túl a Bonewerkz bejáratot őrző Slignek, ezután látogass el hűlt helyére! Tekintsd meg Aslik újabb turisztikai tippjét, mássz fel a húsos zacsihoz, vegyél magadhoz egyet (guggol, Ctrl), majd menj be az ajtón!

Ugorj át ■ középső platformra (a konzol ugyanaz, mint kint volt). Dobj egy csontot ■ lent marakodó sloggieknak, majd abban az ütemben rohanj ■ karhoz, húzd meg, futásból mássz ki és ess le ■ csukódó csapóajtón keresztül! A következő képen lőnek hátulról, ezért gyorsan mássz fel a platformra, ott fedezékben vagy! Dobj egy csontot a sloggieknak úgy, hogy a csapdán keresztülmenve kikapcsolja az elektromos kerítést, majd amíg eszi, távozz az ajtón! Fuss jobbra, fel a platformra, a végéről ugorj, majd guggolj a láda mögét a lövések elől! Gurulj tovább jobbra! Épp előtted van ■ titkos pálya lejárata. Nem könnyű megtalálni: ha a doboz szélénél guggolsz, gurulj előre egyet, állj fel, és rögtön guggolj le! Így pont lemászol, és még épp nem lőnek le. Ess le, gurulj jobbra a rácsos alagútba, várd meg ■ lövések végét, majd kapaszkodj fel a szellőzőhöz és ugorj be!

Ötletes titkos pálya! Rohanj keresztül, át jobbra ■ következő képre, pukkanás ki a sliget, majd gyere vissza! Várd meg, míg a slig elfordul, és húzd meg a „zöld” kart! Szólj a mudokonnak, hogy jöjjen feléd, majd ■ zöld ajtónál dolgoztasd! Nyisd ki a zöld ajtót, majd ugorj át balra, és zárd be a slogot a kék ajtó mögét! Ugorj vissza, hívd magaddal a mudokont, és engedd, hogy átrappoljon két csapdán is, majd engedd ki ■ madárkapun! A slog most a zöld ajtó mögött van elzárva, ezért óvatosan mássz le (ne lépj rá a zöld csapdára), és ugorj ■ szellőzőbe! Ugorj balra, majd gurulj ■ rács alá!



A bal sliget figyeld, amikor háttal van gurulj ki, és gyorsan mássz fel! Mássz fel még egyet, és gyorsan gurulj balra, fedezékbe!

A megfelelő pillanatban kezdj el szaladni, ugord át az aknákat, majd gurulj ki a képből! Mikor a sligek nem figyelnek, szaladj a lifthez és menj le! Szállj át a másikra, tekerj fel, hajigáld el a nálad le-

vő csontokat, és vegyél magadhoz kilenc újat! Gyere le a lifttel. A konzol arról tájékoztat, hogy a slogok jó barátok, különösen, ha éppen esznek. Mássz fel, menj balra! Hajíts egy kaját balra, majd a slog távozása után menj át a következő képernyőre. Amikor mindegyik rád figyel, gyere vissza, dobj egy falatot jobbra, majd gyorsan szaladj balra és ugorj fel az út végén a párkányra! Menj balra, hívd fel magadra a sloggje figyelmét, majd őt is csald jobbra. Az egész bandának szórj be még egy kaját, hogy te alul átgurulhass balra, majd fel ■ középső platformra! Ugorj át a következőre, mássz fel, menj jobbra, majd fel a lifttel! Húzd meg a karokat, és gyűjtsd be a mudokon pajtikát! Vigyázz, vakok! Menj vissza a slogcsaládhoz, ugorj a középső platformra, onnan szórj jobbra sütit, majd rohanj balra, húzd meg a kart és vissza! Menj vissza a mudokonokhoz, állítsd mind a négyet ■ második liftre, vidd le őket és énekelj, hogy hazajussanak! Tekerj fel a lifttel a négyes terminál végére ■ vonathoz!

Ugrálj át a karhoz, húzd meg, majd ereszkedj le a lifttel! Ugorj le balra, majd jobbra át a lukon, futásból át az akna felett fel, majd az alvó slig mellé le, és újra fel a karhoz! Húzd meg, majd lépj egyet előre. Amikor ■ slig, bal oldalon van és arra is néz, ugorj, majd tekerj lefelé! Ki ne hagyj ■ híradó legfrissebb kiadását, amelyben Phleg igazgató könyvek között számol be áldásos tevékenységünkről!

1. Szárny

Mikor a sligek éppen túrán vannak, kapaszkodj fel jobbra az árnyékba, majd ugyanezeket az időközöket kihasználva, lopakodj balra! Menj el a kar melletti sötétbe, ahol egy láthatatlan ajtó vezet a titkos pályára.

Teleport móka következik, amelynek lényege, hogy mindig éppen egy slig és egy újabb teleport mellé sikerül érkezni, egészen addig, amíg a háttérbe nem kerülsz, ahol villámgyorsan a platformon a helyed! Itt is teleport, majd futás jobbra, az automatikusan működőkön keresztül ■ biztonságos háttérbe! Vegyél magadhoz egy sliget, lödd le



vele a másikat, majd ■ jobb szélső kaput használva gyere Abe mellé ■ háttérbe! Menj balra, óvatosan lödd le az előtérben levő sligeket! Pukkantsd ki, majd gyere az előtérbe! A fedezékben levő mudokont vigasztald meg, majd hívd jobbra és dolgoztasd! Menj vissza! Köszönj a másíknak, majd kijátszva ■ sliget menj oda hozzá és vigasztald meg, majd azonnal gyere vissza! Hívd magadhoz, együtt menjete jobbra, majd énekelj nekik, hogy megszabaduljanak! Ugorj ■ szellőzőbe, és távozz az ajtón!

Húzd meg a kart; ez bekapcsolja ■ riasztót, amitől a sligek meghülyülnek. Lopakodj vissza jobbra, ess le, majd adott pillanatban hívd magaddal ■ pajtit! Menjete balra, állítsd a karhoz, ugorj át ■ másíkhöz, és kapcsoljátok be az elektromos falakat! A sligek szépen kipurcannak, a csapóajtó becsukódik. Állítsd vissza a madárkaput, és énekelj ■ havernak! Menj jobbra, majd mikor ■ slog felébred, kezdj el futni jobbra, egészen az első párkányig! Vegyél magadhoz kaját, dobj le jobbra, majd amikor a doboz agyonvágja ■ slogot, gurulj alul jobbra! Gyors és egyszerű titkos pálya: ugrás, kar, ének, ugrás, vissza!

Mássz fel ■ bal párkányra, menj a karig, hívd le ■ liftet, gyere vissza és le, majd a lifttel menj fel.

2. Szárny

Osonj a teleporthoz, majd be az ajtón, mássz fel a kajáig, vedd fel, majd vissza, osonj jobbra a slog mellett, majd gurulj végig jobbra az ajtóig (vigyázz, lőnek!) és menj ki!

3. Szárny

Menj be a bal oldali ajtón. Menj jobbra, a mozgásérzékelőket elkerülve ugrálj át az aknákon, majd szállj be ■ bányakerékbe és tarolj a kijáratig.

4. Szárny

Osonj jobbra, mássz fel, majd osonj vissza balra végig a képernyőn (lehetőleg akkor, amikor a fenti éber slig nincs ott).

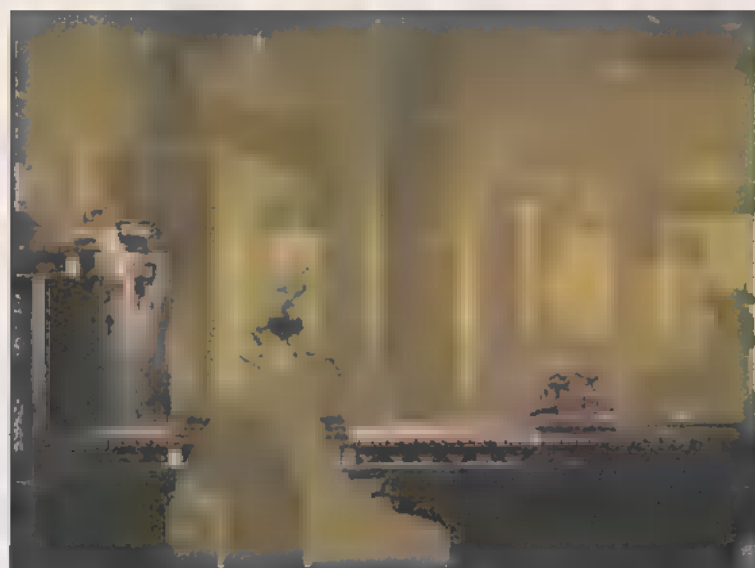
Énekelj ■ lenti slignek, majd teleportálj fel, nyírj ki mindenkit, menj jobbra és kapcsold ki az elektromos falakat! Pukkantsd ki, gyere végig jobbra, és menj ki az ajtón!

5. Szárny

Menj balra, várd meg, míg a repülő slig bejön és elindul kifelé. Menj át az ajtón és kezd el átugrani az aknákat. Három képernyő van, mindegyiken csak a helyes kezdőpozíciót kell megtalálnod ahhoz, hogy egymás után végig tudj ugrálni. A slig csak a harmadik képernyőn kap el, de ha folyamatosan ugrálsz, magára robbantja az első aknát, amit éppen elhagysz, így simán ki tudsz menni a kijáraton.

6. Szárny

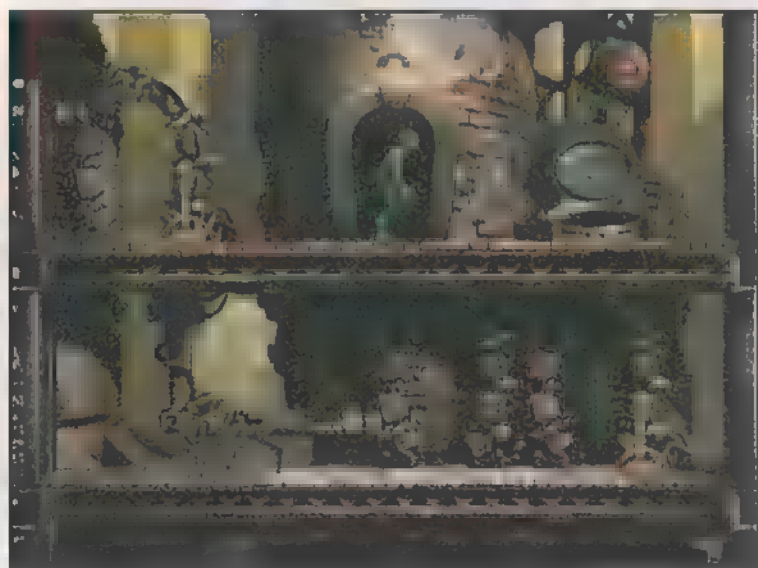
Gurulj balra a karig, húzd meg, majd gyere vissza! Mássz fel, fuss jobbra két képernyőt, majd osonj az alvó slogokhoz. Ugord át a csapdát, fordulj meg, állj mellé, és kezdj el futni. A slogok felébrednek és üldözni kezdenek, úgyhogy spuri, ■ végén nagy ugrás balra! Ha mind lepotyogott



– a kicsi is! – menj végig jobbra át az ajtón, majd ugorj a szellőzőbe!

7. Szárny

A gyereknapnak vége, egy kicsit hosszabb és nehezebb szárny következik. Az első képen a három kart kell meghúzni, amelyek közül a bal oldali a nehéz. Állj tőle egy lépésre, várd meg a hulló ládát, a robbanásakor lépj oda, húzd meg, és fuss (!) vissza! Menj jobbra! A bal felső karhoz kell felmáshnod, nem kis ugri-bugri. Menj ki jobb felül! Ugorj át a karhoz, húzd meg, majd vidd le a liften a mudokonokat! Vidd őket balra egyesével át a hulló ládák alatt. (Futással viszonylag egyszerűen megoldható.) Menjete balra, ott az árválkodó pajtikát is szerváld ki a láda mögöl (nehezebb, mert rövidebb úton esik a láda). Im-máron négyesben menjete jobbra a lifthez és le. Menj a karhoz, húzd meg, hívd és dolgoztasd őket! Menj fel a lifttel, majd balra, fel az első párkányon, majd jobbra végig közepén. Mássz fel



a végén, gurulj át, majd mássz egészen le! Húzd meg a kart! Menj le a lifttel, gyűjtsd be a három lenti havert, vidd őket fel a másik háromhoz! Gyere balra, mássz le az alsó képernyőre (zöld üvegek!) lójj le a párkányról és ess!

Menj balra, de mielőtt átmennél a következő képernyőre, ments! Ahogy átmész, ugorj fel a jobb oldali párkányra, majd mikor a slig elfordul, kapaszkodj fel, és ugorj át az ő platformjára. A következő fordulóban mássz fel mögé, és húzd meg a kart (egy kés felszabdálja), majd ugorj át a másik karhoz és húzd meg. Így a pajti éppen feljön a lifttel a felé vésszesen közeledő kés elől! Hívd el, menj jobbra, és állj a képernyő szélére (ne legyél álló kés alatt)! Várd meg, amíg a három kés lent találkozik, énekelj, így ■ pajti éppen átszalad és beugrik a madárkapuba! Amire bekapcsol a másik négy kés! :-). Guggolj le! Várd meg, amíg a három lassú kés úgy jön le, hogy a két szélső kicsivel előbb érkezik, mint ■ középső! Ekkor gurulj be a középsőig! Várd meg, amíg a szélső és ■ gyorsak leérnek és gurulj! Nehezebb látszik, mint amilyen! Mássz fel, és ugorj a szellőzőbe!

Mássz fel, engedd ki a pajtikákat, cserébe megkapod ■ Shrykull erő! Húzd meg a bal felső kart, majd a lifttel menj fel! Énekelj egyet, majd gyönyörködj a folytatásban! Menj körbe a korábbi körséta útvonalán, ezúttal viszont mehatsz tovább jobbra! Küldd haza a három mudokont, mássz körbe, és menj ki az ajtón!

8. Szárny

Menj jobbra, ugord át a lukat és menj be az ajtón! Tovább jobbra, majd kitartóan fel a konzolig. Phleg igazgató cáfolja a mendemondákat: abszolúte teljesen és tökéletesen kizárt, hogy az öt bojlerszobában lévő kerékek le lehessen állítani a csontozót! De ha valaki mégis eltekerné az öt kereket, és ezzel leállítaná a csontozót, az halálfia! :-). Mássz vissza lefelé, vigyázz, a kések kijönnek ■ széléig. Bújj át a zúgó ládák alatt, majd mássz fel a bojlerre.

1. bojler: kezdj el futni jobbra, majd ugorj fel a platformra! Menj tovább, mert jön ■ kés, ess le



a túloldalon, mire az összes slogból szellettet sonka lesz! Menj tovább! Gurulj át a kések alatt, majd mássz fel a kerékhez. Tekerd el, várd meg, amíg a kések megállnak és húzd meg a karikát! Mehetsz a következőhöz!

2. bojler: semmi mást nem kell tenni három képernyőn keresztül, mint kövekkel (hússal?) ledobálni az aknákat. A harmadik képernyőn két dologra figyelj! Az egyik, hogy ha átugrasz ■ középső kis platformra, és elfogy a köved, onnan kell majd nekifutásból visszaugranod ■ zsákhoz, ami nem könnyű! A másik, hogy innen jobbra ugorva, majd leászva, négy mudokon pajtit küldhetsz haza egy egyszerű titkos pálya keretében. Végül tekerd el a kereket, és távozz!

3-4. bojler: lopakodj el balra, mássz fel végig ■ platformokon, végül fel és balra! Tekerd el ■ kereket! Gyere vissza! Ha nincs húsod (köved?), vegyél ■ zsákból, menj vissza a kezdőképernyőre és ébreszd fel a slogokat. Dobj nekik egyet a jobb sarokba, várd meg, amíg lejönnek, ekkor



mássz fel! A következő képernyőn kerüld el a dobozokat, majd menj be az ajtón. Tekerd el a kart, és menj ki!

5. bojler: menj jobbra, tekerd el a kart, majd rohanj balra, és ugorj a szellőzőbe! Még több slog ered ■ nyomodba, úgyhogy rohanj jobbra, amíg el nem éred az ajtót!

Igazgatói iroda (Executive Office)

Kis emlékeztető a futás-ugrás-gurulás tantárgyból. Először is át kell bújnod szélesebb kések alatt, hogy a megfelelő pillanatban beugorj egy szellőzőbe! Nem olyan nehéz, ugyanis ■ harmadik és a negyedik között el lehet féni guggolva. Utána viszont kezdődik az akadályverseny. Indulj egy nagy ugrással bele a mozgásérzékelőbe, majd fuss végig egy képernyőt. A következőn gurulj, majd újra fuss, utána kapásból ugorj fel ■ slig feletti platformra, amelyről hatalmas szökkenéssel távozz, különben



a slogok utólréne! Megint futós majd gurulós szakasz következik, végül újra egy platform előtt néhány aknával, amire ráfutnak a slogok! Addigra már legyél fent, de vigyázz, itt két kés van, ne szaladj bele a másodikba! Ugorj be a szellőzőbe!

Rohanj jobbra, fel ■ párkányra. Olvasd el a konzolban, a Phleg kezelési útmutatót, majd énekelj! Az egyik sliggel nyitassd ki az ajtót, majd menjetek jobbra! Vitesd fel magad a lifttel, majd löved le a slogot, és liftezz ezúttal lefelé. Használd a hangzárát, hogy teleportálhass (tudod, hello, munkára!)! Ments! A következő részek egy kaptafára épülnek, csak egyre nehezebbek lesznek: ■ sliggel ki kell nyitni egy falat, majd löni a slogokat amíg belefér, miközben ronda nagy kések ereszkednek Phleg feje fölé. A slogok mindig akkor hagyják abba támadást, amikor ■ kés vésszesen közel van. Ilyenkor vagy ki kell ugrani (az első esetben) alóla, vagy ki kell lépni. Vigyázat, ha ilyenkor még van a slignek lövésparancsa, a teljes tárat beléd üríti! Az elsőnél tehát ugrani kell, majd azonnal hívni a sliget és levitetni a liftet! Elég nehéz! A következőn szállj ki ■ liftből és küldd azt vissza a sliggel! Menj a jobb alsó sarokba, kiabálj segítségért, majd hívd a sliget magadhoz, és ess túl a második szakaszon! Menjetek a lifthez, majd le, birkózzatok meg közös erővel ■ harmadik szakasszal. Ezután hagyd el a sliget, menj a következő képernyőre és ments! Használd ■ vidfont!

Az animáció végeztével beindul a vészrendszer, és csak pár másodperc van az elgázosításig! Ahogy visszakapod Abe-et, rögtön indulj el, menj át az ajtón, fuss jobbra, és ■ kések előtt guggolj le! Ments! El kell kapnod azt az ütemet, amikor egyvégtében átbújhatsz a kések alatt, és végiggurulhatsz a képen! Mássz fel, ugorj át a karhoz, húzd meg kétszer, majd ugorj vissza, le, és be ■ szellőzőbe! Megmenekültél!

Menj jobbra, szabadítsd ki ■ maradék kilenc mudokont, majd mássz fel, és húzd meg a kart. Menj vissza, és menj ki az ajtón, amely újra ■ pályaudvarra vezet!

(vége következik)



Cheatek

EGYEDÜL NEM MEGY...

Warzone 2100

A kódok csak az 1.01-es patch feltétele után működnek!
 Nyomd meg a 'T' billentyűt, írd be ■ kódot, majd üsd le az [ENTER] -t.
time toggle: Ki/Be kapcsolgatj a küldetés időmérőjét.
get off my land: Minden ellenséges egységet kivégez a térképen.
show me the power: Add 1000 extra energiát.
hallo mein schatz: A következő küldetésre ugrik.
work harder: Minden épp aktuális fejlesztést befejez.
double up: Minden egységet kétszer olyan izmos lesz.
timedemo: Megmutatja az aktuális frame rate-et és az engine különböző adatait.
kill selected: Minden kijelölt egységet megöl.
easy: A nehézségi szintet könnyűre állítja.
normal: A nehézségi szintet közepesre állítja.
hard: A nehézségi szintet nehézre állítja.
version: Megmutatja a játékkód aktualitását.



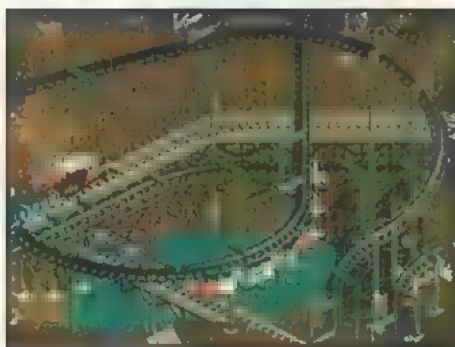
Resident Evil 2

A végtelen lőszerhez ■ menüben üsd be ■ következőket: fel, fel, le, le, balra, jobbra, balra, jobbra és célzó gomb.



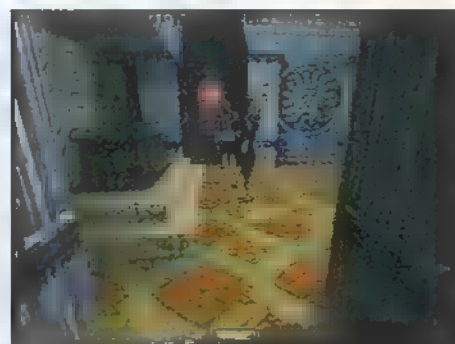
Rollercoaster Tycoon

A parkod látogatóit nevezd át az alábbi nevek egyikére ahhoz, hogy aktiváld a cheateket:
 Chris Sawyer Ez a cheat művel valamit az attrakciók képével, de mivel kipróbálni nem tudtuk, ezért Nektek kell felfedezni, hogy pontosan micsodát.
 Simon Foster Ez úgyszintén.
 Melanie Warn
 Növeli a vendégek elégedettségi szintjét
 Katie Brayshaw
 „Hullámzó” vendégek
 John Mace Dupla árat fizet minden attrakción.



Thief: The Dark Project

Csak az v1.33-as verzióval működik!
A küldetés átugrása: Ha belefáradtál már az adott misszióba, akkor nyomd le a „Control-Alt-Shift-End” billentyűzetkombinációt. Ennek hatására a pályának vége lesz és mehetsz a következőre.
Egy kis zsebpénz: Gazdagabbá teheted magad, ha ■ „dark.cfg” file-ba beszúrod ■ „cash_bonus” sort. Egy számértéket adva neki, az értéke hozzáadódik a pénzedhez, és sok szép felszerelést vásárolhatsz rajta.
A játék elkezdése egy adott pályán: Máshol is lehet indulni ám, nemcsak Lord



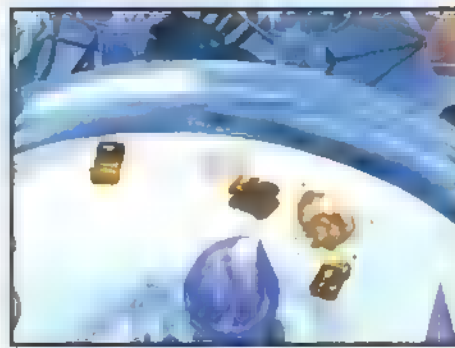
Bafford házában. Ehhez nem kell mást tenned, mint a „dark.cfg” file-ba beszúrni a „starting_mission X” sort, ahol az X a megfelelő küldetés sorszám, ahol kezdeni szeretnél. Ha ezek után Új játékot indítasz a főmenüben, akkor ■ kiválasztott pályáról fogsz indulni.

Excessive Speed

Ezeket ■ kódokat ■ főmenüben kell beírni. Ha jól csinálod, akkor elvileg egy hangot kell hallanod.
allcars – Minden autót használhatsz
alltracks – Minden pályán versenyezhetsz
admissile – Feltölti a rakétákat
addturbo – Feltölti a turbót
addlife – Teljes élet
addshield – Teljes pajzs
addearthquake – Egy kis földrengés
addenergy – Teljes energia
addmine – Teljes csomag (?)
addghost – Berak egy szellemautót

A következőket ■ játék közben kell begépelni.

winrace – Megnyered ■ pályát
winflygame – Elkezdesz repülni



Redline

Miközben játszol, nyomd meg egyszerre a G + O + D billentyűket, minek hatására egy parancssor ■ jutalmad. Ezután írd be az alábbi kódok valamilyiket a kívánt hatás eléréséhez:
IMMORTAL – A God mód bekapcsolása.
MORTAL – A God mód kikapcsolása.
RETICLE – Olyan célkereszt, amely pirosra vált, ha a célra mutatsz vele.
CAMERA – Ha gyalog vagy, akkor külső nézet.
ALLAMMO – Minden álló fegyver

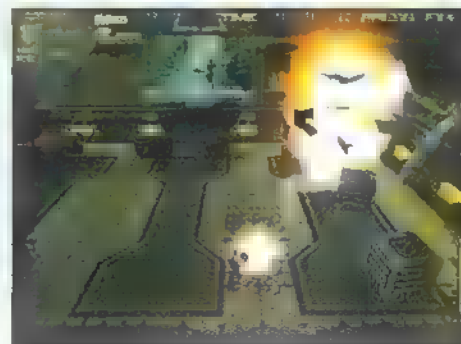
feltöltődik lőszerrel.
TARGETS – Célzás az álló fegyvereknek.
DMDAMAGE – Dupla sebés.
RADAR – Kapsz egy kis radart.
CW – Megkapsz minden autóra való fegyvert.
CA – Maximumra töltődik az autó lőszerkészlete.
STONEAGE – Az autót helyett emberke.
CAROFF – Kikapcsolja az autó geometriáját.
CARFLIP – Felcseréli az autó geometriáját.
CARREVERSE – Megfordítja az autó geometriáját.
WHEELSOFF – Kapcsolgatja az autó kerekeit.



Expendable

A játék közben írd be a következőket, majd utána a numerikus billentyűzet [-] gombját:

Bod	Bekapcsolja a cheat módot
Mrbenn	Szintugrás
Zippy	Isten mód
Bucketofchicken	Hátulsi nézet
Babapapa	Extra pénz
Crystaltips	Extra élet
Dunky	Azonnali rekordpntszám
Albertofrog	gránát power-Up
Bing	Kikapcsolja a cheat módot



Szerep-Kártya-Társasjáték, CD-ROM és Fantasy könyv szoközlet

Új és használt CD-ROM lemezek adása-vétele-cseréje.
Nálunk a legújabb és legrégebbi játékok is folyamatosan kaphatók.
Még 386-os gépre is találhatsz játékot.
A kedvenc játékaidat vedd meg eredetiben és olcsón.

Tegyetek egy próbát. Nálunk nem csak megismerhetitek és kipróbálhatjátok de rendszeresen játszhattok és versenyezhetek a stratégiai kártyajátékokkal.

Legyél Lovag, Mágus, vagy akár a Végtelen Ūr Vándora ismerkedj meg a szerepjátékok világával.
Számptalan út vár rád, és csak rajtad áll, hogy melyiket választod.
Tanácsot adhatunk, de a döntés a te kezében van.

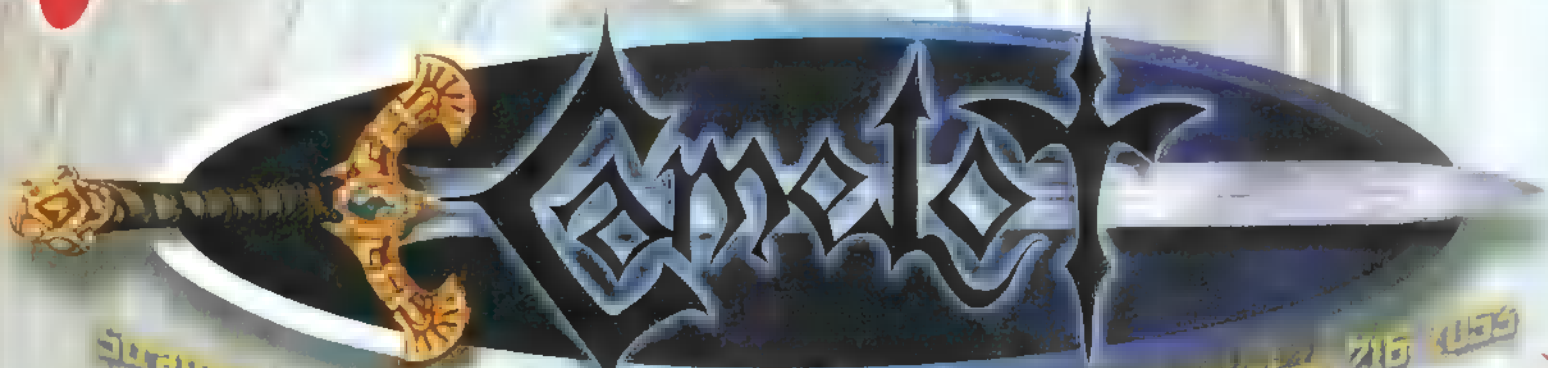
Felfedezheted ismét a klasszikus stratégiai táblás társasjátékokat.
Nem is kell hozzá más csak egy játék és egy jó társaság.
Nálunk találhatsz harci, stratégiai, történelmi, politikai vagy fantasy társasjátékot.

A magyar fantasy könyvek teljes választéka. Amit pedig magyarul még nem olvashatsz el, azt nálunk angolul megtalálod.

Színes 4-6-8-10-12-20 oldalú dobókockák, kártyavédők és tartók.
Minden amire játék során szükséged lehet.



DOBOZOS, eredeti
CD-ROM lemez
400 Ft-tól!



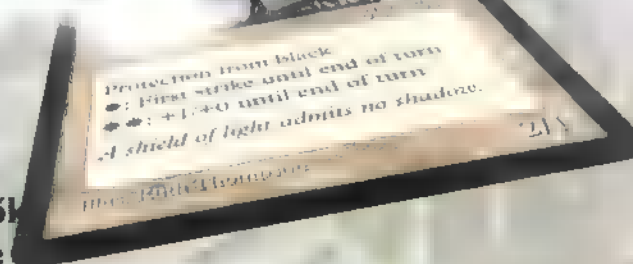
Stratégiai és társasjátékok szoközlet Budapest, 1094 Ferenc körút 27. Telefon: 216 1039
Honlap: www.camelot.com e-mail: camelot@camelot.com



The Gathering®

A VILÁG
LEGNÉPSZERŰBB

KÁRTYAJÁTÉKA



Minden játékos a saját kártyalapjaiból összeállít egy-egy paklit és ezekkel küzdenek egymás ellen.

2 vagy több játékos is játszhatja egyszerre.

A szabályok alig tíz perc alatt megtanulhatóak.

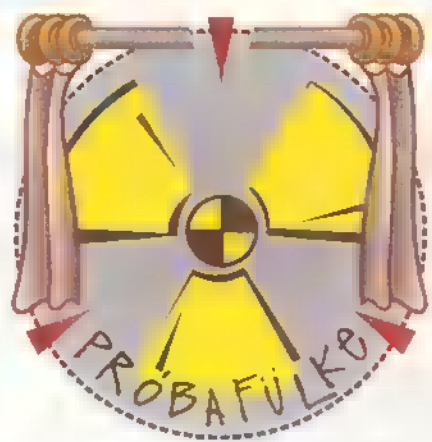
A játék változatosságát a megvásárolható kiegészítők növelhetik. Kezdő játékosok részére induló és előre összeállított paklik kaphatóak. A lapok gyűjthetőek, elcserélhetőek. Haladó játékosok magyar és nemzetközi versenyeken mérhetik össze tudásukat.

Ha többet akarsz tudni a játékról, helytunkban megnézheted, kipróbálhatsz.

Wizards OF THE COAST

magyarországi forgalmazójaként várjuk viszonteladók jelentkezését a teljes választékunkkal.

Nyerj te is!



Evolution

AZ EVOLÚCIÓ ÚJ SZÜLEMÉNYEI

Skywalker

Az evolúció során új MIDI controller család született és tört be szerény kis hazánkba. Ez az Evolution sorozat, amely elérhető áron biztosít jó minőséget az otthoni, multimédiás zenészek számára.

Az Evolution egy teljesen új MIDI billentyűzet sorozat, remélhetőleg hamarosan minden jobb számítástechnikai üzletben kapható lesz szerte az országban. A gyártók az otthoni felhasználókat célozták meg, legalábbis az árak és az érte kapott minőség ezt tükrözi.

A család legkisebb tagja ■ Music Wizard. A kis varázslónak 37 billentyűje van,



pitchbend és modulációs control is van rajta - bár nem egészen úgy, ahogy a többin, mivel ezeket funkciókat nyomógombbal látja el. A billentyűt

A családnak két fekete báránya van: az egyik a Music System 200 kísérő-amotomatikus szintetizátor, mely rendelkezik egy egyszerű General MIDI hanggenerátorral (128 hang + 8 dobszett), valamint 100 stílussal, Intro, Ending és Variation funkciókkal. Ennek ára 119.900 Ft.

A másik báránka a Dance Station, amely talán a legjobban tetszett az

összes közül. Ez egy kis

méretű, 25 billentyűs controller, amelyet állítólag DJ-knek találtak ki.

A hozzá járó CD 1000 dö-

gös hangmintát tartalmaz, me-

lyet ■ kapott szoftver segítségével használhatunk. A billentyűkhöz külön hozzárendelhetjük a kiválasztott mintát, és ezek lenyomásával készíthetünk komplett zenei anyagokat. A lenyomott billentyűkombinációkat



transzponálhatjuk, válthatunk oktávot is, valamint az éppen vezérelt egység hangszíneit állíthatjuk. A működéséhez szükséges áramot a hangkártyából szerzi, ezért külön táp nem kell hozzá. Mindez 15.900 Ft-ért kapható.

A következő lépcső a Music Creator Pro, 49 billenésérzékeny billentyűvel ellátott controller, pitchbenderrel, modulációs kerékkel. Tudja mindazt, amit a Wizard, de ezenfelül még 6 programmemóriával is rendelkezik. 3 számjegyes LCD kijelzője van, amelyen valamennyivel egyszerűbben tudjuk nyomon követni az eseményeket. Ehhez sem szükséges külön adapter, amennyiben a hangkártyára kötjük. Ára 49.900 Ft.

A Music Creator Pro 61 mindenben megegyezik az előzővel, de ennek 61 billentyűje van. Ezenkívül beépített sztereo erősítővel és hangszórókkal látták el. Félreértés ne essék, ennek sincsen saját hangja, csak azért vannak rajta ezek az extrák, hogy a hangkártyát visszacsatlakoztatva azon halljunk. Ára természetesen ennek fejében magasabb, 69.900 Ft.

a programba beépített szekvenszerrel fel is vehetjük, majd ■ későbbiekben módosíthatjuk azt. Persze ennek a használatánál okosabb megoldás, ha egy feltölthető hullámtáblás hangkártya memóriá-

jába töltjük ezeket a hangszíneket, hiszen így más szoftvereken keresztül is elérhetjük őket. A csomag ára 39.900 Ft.



A Dance Station kivételével mindegyik billentyűzethez ugyanaz a szoftvercsomag tartozik. Ez három, az Evolution által kifejlesztett programot tartalmaz. Az első ■ KeyWest, egyszerű zeneprogram kezdőknek. Automatikus hangkorrektor van benne, mellyel nem is lehet



hibázni, így minimális rákészüléssel is használni tudjuk az akkordszekvenszert vagy ■ beépített 16 zenei stílus akármelyikét.

A második program ■ Song Player, amely tulajdonképpen egy MIDI file lejátszó. A betöltött MIDI file hangszíneit változtathatjuk mind ■ 16 csatornán. A számhoz írt szöveget is megjeleníthetjük.

A harmadik, talán a leghasznosabb szoftver, az Evolution Audio Sequencer. Nevében is benne van, hogy ez egy szekvenszer program, azaz a feljátszott dallamokat felveszi, melyeket aztán ■ későbbiekben visszajátszhatunk vagy módosíthatunk. A felülete kicsit a Cubase-re emlékeztet, csak persze nem rendelkezik annyi funkcióval. A felvett dallamokat lekottázva tekinthetjük meg, de akár ki is nyomtathatjuk.

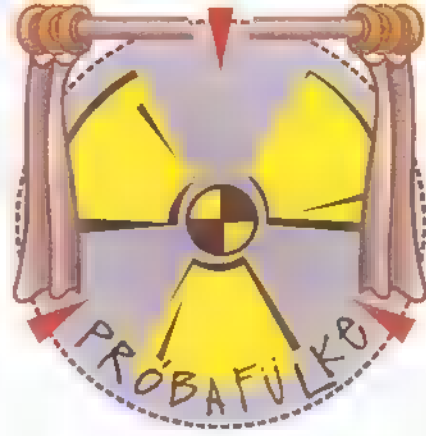
Azt hiszem itt az ideje, hogy bővebben kifejtsem a véleményemet az Evolution Controllerrel kapcsolatban. Tényleg meglepően jó minőségűek és nem drágák. A Pro 16 és a Music

System 200 árat viszont kissé magasnak

találtam, de ezt persze mindenki maga dönti el. A Dance Station a hozzá adott CD-vel nagyon jól használható szerkentyű. Szerintem ennek az ára teljesen reális. A billentyűzeteket a Murányi-

Lurdy bocsátotta rendelkezésemre, de valószínű néhány hónap múlva már minden üzletben elérhetőek lesznek. Viszonteladók az ATEC Magyarországot keressék (www.atcaudio.com).

Pro DJ



KUTYÁBÓL NEM LESZ LEMEZLOVAS

A most következő cikk azoknak az olvasóknak szól, akik mostanában elektronikus fenyegetőlevelekkel zargatnak, miszerint DJ-k akarnak lenni - de a számítógép segítségével...

Először is szeretném megjegyezni, hogy a Pro DJ program használatától ugyanúgy nem válik senkiből Disc Jockey, mint más hasonló jellegű szoftverektől. Az még teljesen rendben van, hogy számítógép segítségével egyszerűen és gyorsan csinálhatunk mixeket, de ettől még Pistikéből nem lesz DJ Pistike. Ahhoz, hogy valaki DJ legyen, inkább a lemezejátszókhöz kell konyítania mint egy ehhez hasonló kaliberű programhoz. A Pro DJ pontosan olyanoknak lett kitálva, akik hajlamosak a már meglévő zenei elemekből valami "újat" kihozni. A CD-n rengeteg hangmintából és grooveból válogathatunk.

A hangtár elég erősen house jellegű, a kész dob-és dallampatternek 90%-a 140 BPM (Beats-Per-Minute), mely manapság igen divatos. Ezek közül sok használható anyag, egyszóval igényesen válogatták össze a mintákat.

Az installálás nem igényel túl sok technikai tudást, a CD-n lévő autorun tudja a dolgát. Ami nagyon érdekes, hogy CD-ről és winchesterről futtatva is teljesen ugyanúgy működik a program, pedig 14 Megát tesz fel magának - egyszóval teljesen mindegy, hogy felinstalláljuk-e vagy sem.

Kissé furcsálottam, hogy a winchesterről futtatva is reklamálja a CD-t, sőt el sem indul nélküle. Ha viszont már bent van a CDés az ikonjára kattintunk, akkor a program és a CD-n lévő installációs autorun is elindul.

Maga a programfelület a Technomakerhez hasonlítható, úgy látszik, ez lett az általánosan elfogadott forma. 12 csatorna áll rendelkezésünkre, persze ezt valószínűleg csak a minimális hardware-igény kielégítésével használhatjuk ki. A Pro DJ futtatásához legalább 166 MHz-s Pentium kell, 16 MB RAM-mal, 4X-es CD meghajtóval, 1 Megás videokártyával és Windows 95/98-as operációs rendszerrel. Természetesen a használható csatornák mennyisége arányosan változik a gép sebességével. Minden sávhoz tartozik egy hangerő és egy panoráma tekerő. A master volume-ot a sávok feletti részen állíthatjuk.

Sajnos a szerkesztő rész nem sikerült nagyon felhasználóbarát. A minták kijelölése közben nem scrollozik a képernyő, így mindig tovább kell lépünk a zenében, ahelyett, hogy egy egérhúzással kijelölnénk a dolgokat. Ha deszelektálni szeretnénk egy objektumot, ezt a Shift+Jobb egérgomb

Skywalker

kombinációval tehetjük, ami szerintem ugyancsak nem valami jó megoldás, hiszen általánosan elfogadott szabvány, hogy egy "semmire" kattintással inaktíváljuk az addig kijelölt tárgyakat.



A hangmintákat a bal oldalon látható ablakból válogathatjuk össze, és onnan húzhatjuk át őket a szerkesztő ablakba, ahol aztán abba a sávba másoljuk, amelyikbe akarjuk. A másolási funkció nagyon egyszerűen alkalmazható az

Alt+Bal egérgomb segítségével.

Saját hangmintákat is létrehozhatunk vagy betölthetünk. Ez utóbbi már nem olyan egyszerű, mint amilyennek lennie kéne. Az Options menüben adjuk meg azt a könyvtárat, ahonnan a "külsős" állományokat szeretnénk betölteni. Az újonnan felvett hangokhoz külön tempóértéket kalkulálhatunk.

A szerkesztő ablakban lévő rácsozás sűrűségét

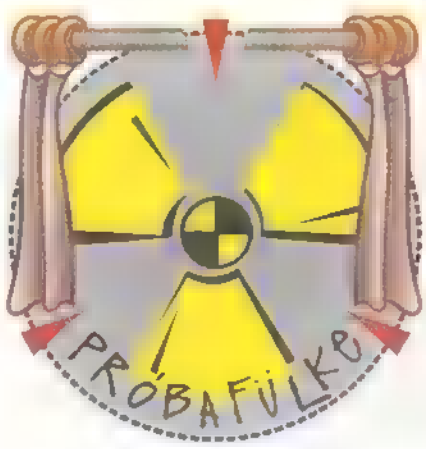
140 BPM-re állították be. Ezen természetesen módosíthatunk, ekkor elvileg a már betöltött hangminták sebességének is változnia kellene. Ez nálam csak a CD-n lévő hangmintákkal működött, a sajátjaimmal már nem.

Nagyon tetszett, hogy a progi tudott valószerű filterezést, azaz a WAV minták Cutoff és Resonance értékei módosításának eredményét azonnal hallhatjuk. Természetesen ugyanez vonatkozik a hangerőre és a panorámára is.

Ha pedig kész az új sláger, akkor az egészet áttehetjük egyetlen wave file-ba a Make Wav File paranccsal, aztán akár CD-re is mehet az anyag.

Nem mondhatnám, hogy egy forradalmian új szoftvert ismerhettem meg a Pro DJ-ben. Az tény, hogy van benne egy-két olyan újítás, amit máshol még nem láttam, viszont ezek az újdonságok nem teszik egyszerűvé a program használatát.





Tuning III

VIDEOKÁRTYA TÚLHAJTÁS

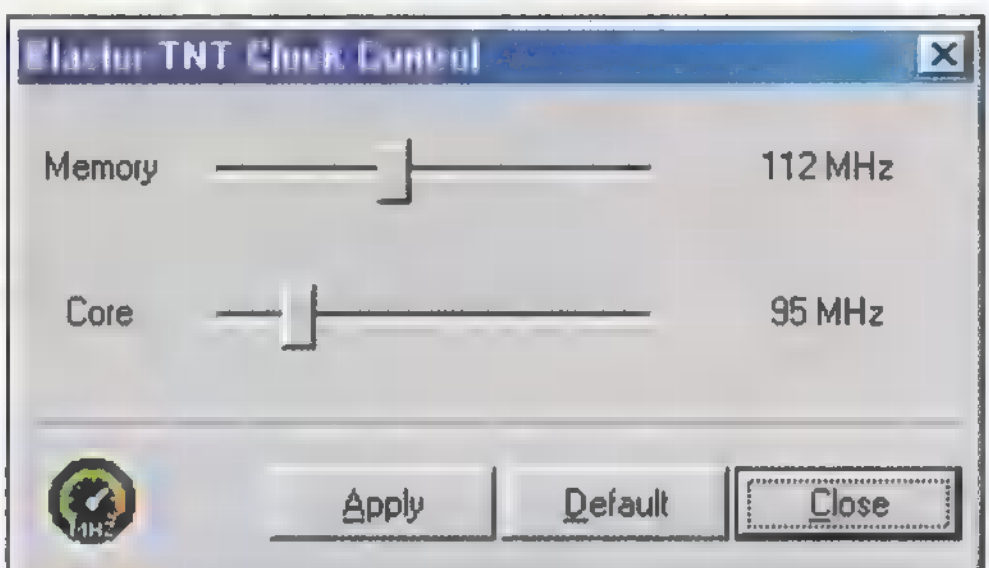
Led

A videokártyák túlajtásáról szóló első cikkben az alapokról és a 3dfx chippekkel elérhető lehetőségekről írtunk. Most igyekszünk teljessé tenni a témát, és szólunk valamennyi egyéb gyártóról is.

NVIDIA

A Riva chippekhez nincs olyan sok program, mint a Voodoo-hoz, de ez lényegében nem is baj - ugyanis a már meglévő néhány is tökéletesen kielégíti minden igényt. A Riva 128-ra és 128ZX-re specializálódott **RegTweak** és **Ez-Tweak** például

szemben ez nem csupán Windows 95/98 alatt fut, hanem DOS alatt is. Természetesen a legújabb Rage 128 felhasználói sem maradnak program nélkül: maga a Rage Pro Tweaker is tartalmaz előzetes (de nem tesztelt) támogatást; valamint a **Rage 128 Tweak Utility** segítségével tudunk nagyobb frekvenciára kapcsolni. Ez is tartalmaz DOS



kitűnő finomhangoló: tudásuk tökéletesen megegyezik az **NV3 Tweak Utility**-val. A Riva TNT érdekessége, hogy az Asus például saját túlajtó programot adott ki kártyájához **Asus V3400TNT Tweak Utility** néven, valamint egy külső fejlesztő kifejezetten a Creative TNT-alapú kártyájához készítette a **Blaster TNT Clock Control**-t.

Amennyiben túl akarjuk hajtani bármelyik említett Riva chipet, válasszuk a **MaxCLK**-t, mely célszerű, lényegretörő és könnyen kezelhető megoldás erre a célra.

ATI

Az ATI a Rage 128 előtti időkben nem volt híres a kiemelkedő teljesítményű chipjeiről, ám két dolog mindig jellemezte: a megbízhatóság és a sokoldalúság. Kártyái az elsők között hordoztak TV-kimenetet, és szép volt a képminőség. Ha azonban ezt az arányt fel szeretnénk borítani, a **Rage 2 Tweaker** segítségével a Rage 2 és Rage 2+ gyorsítókat alkalmazva növelhetjük a sebességet - a vizuális élmény kismértékű romlása árán. Ennél még tovább megy a **Rage Pro Tweaker**, mely elsősorban a Rage Pro-hoz készült, de a túlajtást illető része együttműködik valamennyi korábbi Rage chippel is (mach64, Rage 1, Rage 2, Rage 2+). További érdekessége, hogy az előtte említettekkel

szemben ez nem csupán Windows 95/98 alatt fut, hanem DOS alatt is. Természetesen a legújabb Rage 128 felhasználói sem maradnak program nélkül: maga a Rage Pro Tweaker is tartalmaz előzetes (de nem tesztelt) támogatást; valamint a **Rage 128 Tweak Utility** segítségével tudunk nagyobb frekvenciára kapcsolni. Ez is tartalmaz DOS verziót, ám nem kell félni tőle: parancsai egyszerűek, és ráadásul még néhány saját „gyári” beállítást is kínál azok számára, akik nem maguk szeretnék kisakkozni az ideális megoldást. S ha már a Rage 128-nál tartunk, említessék meg egy másik érdekes program is: az **ATI**

Booster. Ez a program túlajtás helyett arra vállalkozik, hogy kártyánk registry-beállításait Quake II-re és annak engine-jére alapuló, illetve Direct3D játékokra optimalizálja a nagyobb másodpercenkénti képkockaszám érdekében, de természetesen módot ad az alapállapot visszaállítására is.

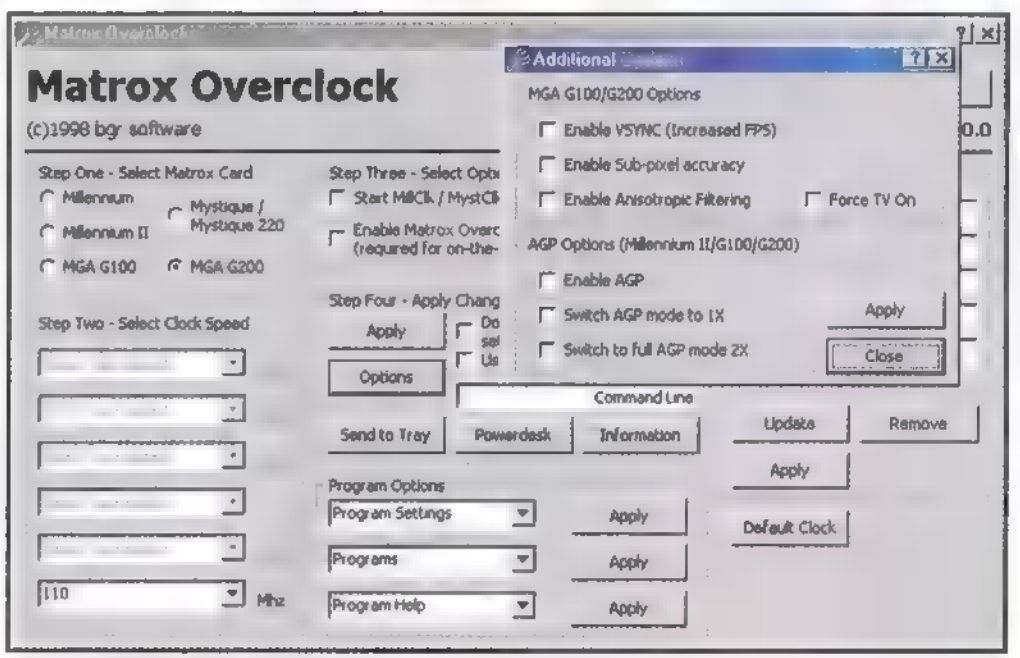
Matrox

A Matrox műhelyéből származó chippek tulajdonosai szerencsés helyzetben vannak: gyorsítójukhoz csupán egyetlen program létezik, az azonban minden igényt kielégít. A **Matrox Overclock** készítője alkotta ugyanis az előző számban már ismertetett kiváló, 3dfx Voodoo sorozatot finomhangoló **TweakIt**-et is. Nincs is más dolgunk, mint kiválasztani, hogy mely kártyával rendelkezünk, (Millenium, Millenium II, Mystique, Mystique 200, MGA G100 vagy MGA G200) és

megadni a kívánt frekvenciát. De ezen túl még ezernyi apró beállítási lehetőségünk van - többek között a PowerDesk mélységeiben, ám ez csak akkor ajánlott, ha tudjuk, mit csinálunk... A programnak azonban van még egy előnye az említettek kivül: a tetszetős és áttekinthető grafikus felület alatt DOS-os segédprogramok végzik a munka lényegi részét, azaz a túlajtást. Így a jelentős többletjelítményt nem csak Windows alatt csikarhatjuk ki az említett chippekből. És ha már az említett chippeknél tartunk: joggal számíthatunk rá, hogy G400-támogatás is lesz a Matrox Overclock-ban.

Régebbi Cirrus, Trident és Tseng chippek

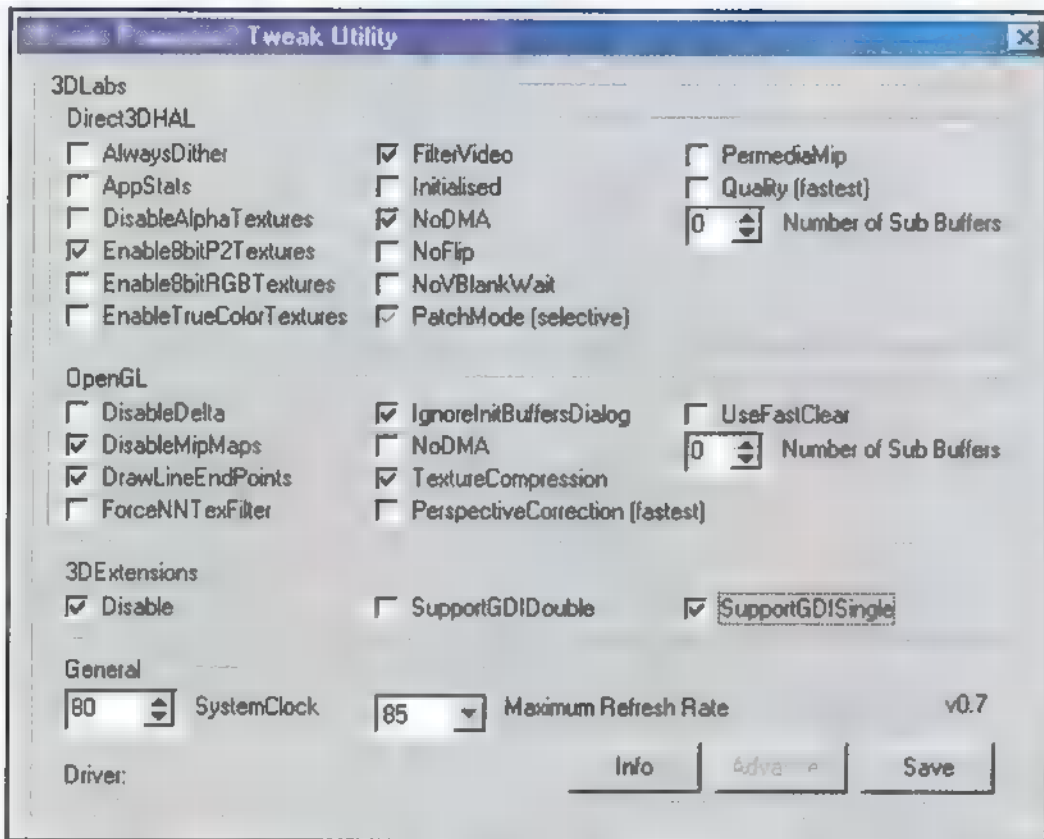
A négy név közül az első három a gyenge, ám olcsó 2D gyorsítók közé tartozik. A Tseng egy fokkal jobb hírnevet szerzett maga idejében kitűnő ET6000-el. Megemlíthetnénk, hogy az S3 a Savage 3D előtt is próbálkozott már a 3D-vel, ám a Virge nem aratott osztatlan sikert. Bárhogy is, ezen gyártók alacsony árú gyorsítói napjainkban millió számítógépben biztosítják a grafikus megjelenítés alapját, és nem feltétlenül azért, mert szegény ember vízzel főz. Aki csak szövegszerkesztésre használja például a gépét, annak tökéletesen megteszik. De persze ki ne akarna még a leggyengébb termékéből is többet kihozni? Az **MCLK** vállalkozik arra, hogy a szóban forgó chippeket túlajtassuk. DOS alatt fut, és ugyan kezelése nem egyszerű (az órajelet egy meglehetősen bonyolult képlettel kapjuk meg), de aki kiismeri, kicsikarhat némi pluszt. És ha már itt tartunk, említessék meg a **Virge D3D Feature Setup**, mely nevéhez méltón a Virge két



Direct3D-s kapcsolójának egyszerű kezelését hivatott biztosítani – ezek segítségével akár 20-40%-kal is megdobhatjuk kártyánk sebességét.

S3 Savage 3D

Külön érdemes megemlékezni a Savage 3D-ről, mely az S3 első valamire való, technológiailag előrehaladott 2D/3D gyorsítója, és nyomokban sem emlékeztet a Virge-re. Az egyetlen, ám igazán sokoldalú program hozzá az **S3Tweak**, mely szabad teret enged mindazon beállítások felett, amelyek javíthatják a képminőséget és a teljesítményt – ezáltal jótékony vagy kártékony hatást gyakorol-



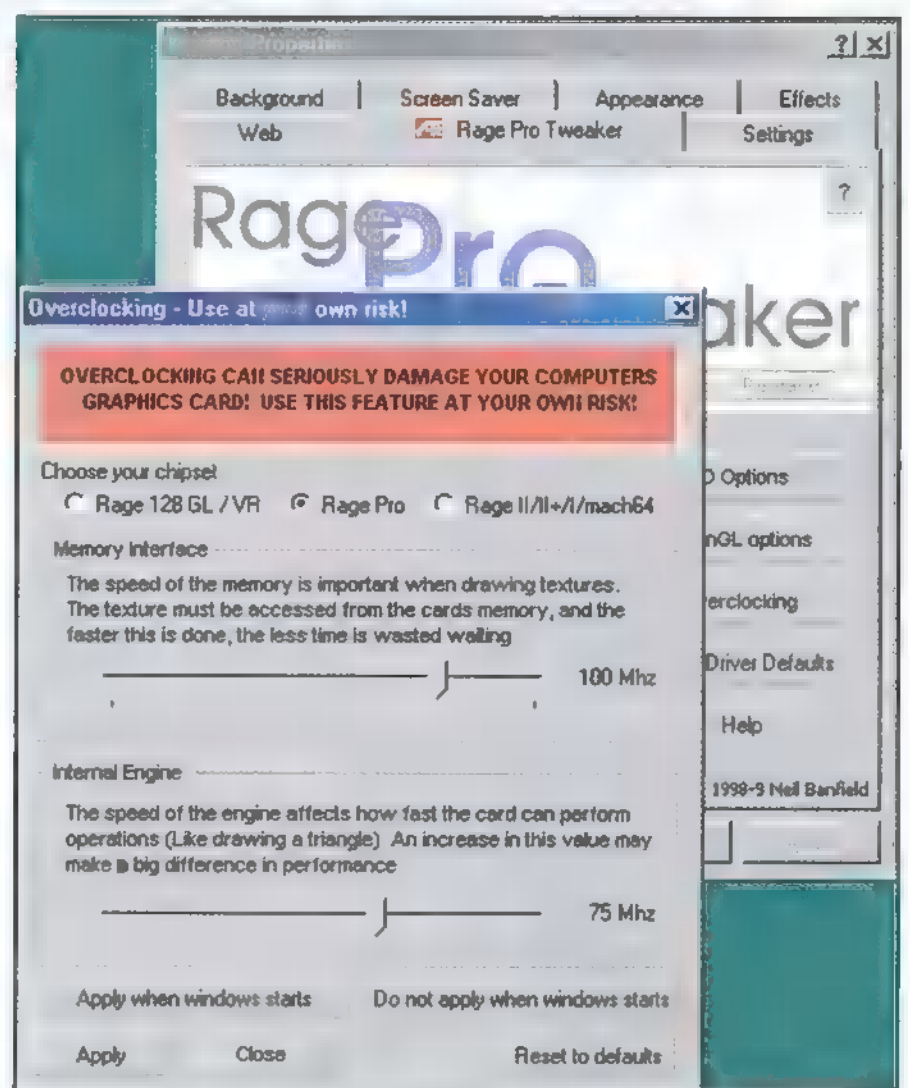
va a sebességre is kisebb-nagyobb mértékben. Kényelmes kezelőfelületen át kapcsolgathatjuk ki-be a VSYNC-et és az automatikus textúratömörítést, meghatározhatjuk, mekkora területet különítsen el textúrák tárolására a központi memóriából, variálhatunk számos speciális OpenGL és DirectX beállítást, és így tovább. Ezek mind a finomhangolást szolgálják, de természetesen egy kis tolóka is előcsalható, mellyel a működési frekvencia túlhajtása is elérhetővé válik...

A végére kerüljön néhány olyan gyártó, melyek messze nem örvendenek akkora népszerűségnek, mint a korábban említettek. Ne feledkezzünk meg róluk, még ha nem is vehetik fel a versenyt a Riva-Voodoo sorozatokkal.

Rendition Verité

Hogy mennyire helytállóak az előbb elmondottak a Verité chipek esetében, azt tükrözi az is, hogy rengeteg program készült a 2x00 változatokhoz. Ilyen a tetszetős felületű, Windows 95/98-ra szakosodott **OCV2K**, és a tudásában teljesen azonos, ám DOS verziót is tartalmazó **Rendition PLL Calculator**. Ez a kettő elméletben bármilyen

videokártyával együttműködik, ám vannak termék-specifikus programok is: mint például a **Stealth II Overclocker**, mely egyetlen frekvencia-szabályozó tolokából áll, valamint a részletesebben állítható **Stealth II Overclocker r2**. Mindkettő csak Windows 95/98 alatt fut. Létezik még egy termék-specifikus túlhajtó is: a **Thriller3D Overclocker**, amely elsősorban a Hercules Thriller3D



kártyájához ajánlott. És végül valamennyi (tehát nem csak 2x00) Verité chiphez ajánlott a **Verité General Utility**, mely az említett progra-

mok finomhangolási képességeinek tökéletes hiányát pótolja. Három érdekes OpenGL valamint egy általános kapcsoló segítségével javít a teljesítményen, továbbá képes megmérni a videokártyán lévő memória mennyiségét is.

3D Labs Permedia 2

A **3DLabs Permedia 2 Tweak Utility** mindentudó és kompakt kis program. Rengeteg funkciót kapcsolhatunk ki-be a segítségével, és az órajelfrekvenciát is tetszésünk szerint állíthatjuk 80 és 100 Mhz között. Egyszóval ez ideális megoldás az ártalmatlan optimalizálásra is, ugyanakkor módot ad a túlhajtásra is.

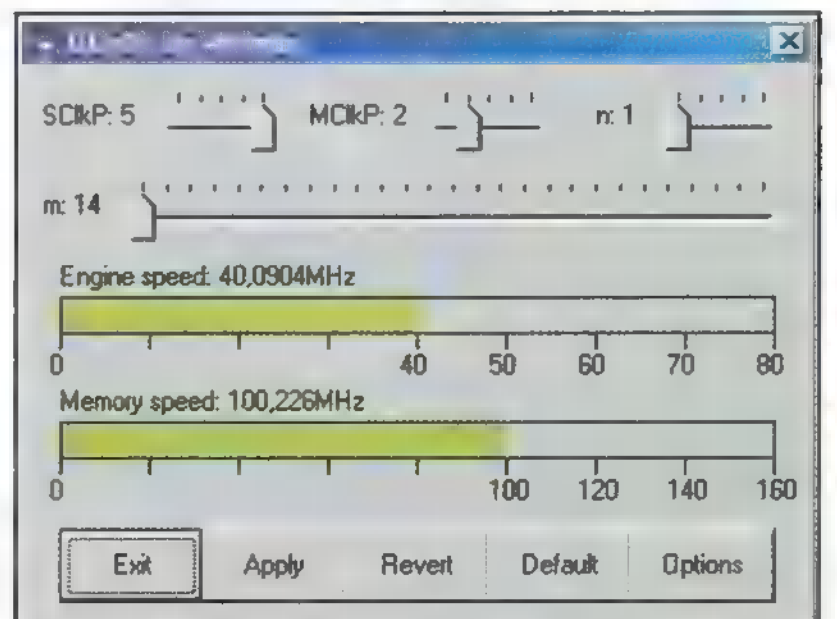
PowerVR PCX2

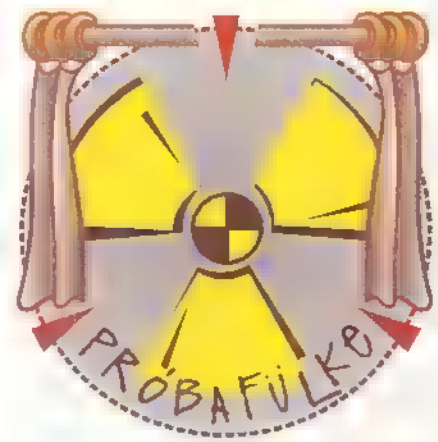
Hihette-e valaki, hogy a PowerVR elkerüli a végzetét? Megjelent hozzá egy kis program, a **PowerVR PCX2 Control**, amely megkísérel némi többleteljesítményt és tetszetősebb vizuális élményt kicsiholni egy

amúgy sem elveszett videochipsetből. Kényelmes kezelőfelületének legnagyobb érdekessége – és egyben előnye is –, hogy egyes alkalmazásokhoz (elsősorban játékokhoz) más-más beállítás-együtteseket rendelhetünk. Így minden egyes programunkat külön optimalizálhatjuk, igényeinknek megfelelően.

FastCard

Zárszóként említsünk egy programot, mely nemrég indult hódító útjára, és élen jár a Riva TNT valamint a Voodoo/Voodoo2/Banshee finomhangolásában és túlhajtásában. A **FastCard**-ról van szó, melynek kezelőfelülete áttekinthető és majdhogynem szép, könnyedén állítható a frekvencia, és kiemelt a legfontosabb egyéb célú kapcsolók. Emellett elérhetővé tesz néhány ATI Rage 128, Matrox G100/G200 és S3 Savage 3D-beállítást is (de túlhajtani nem tudja őket).





Voodoo 3 teszt

HARMADIK MENET

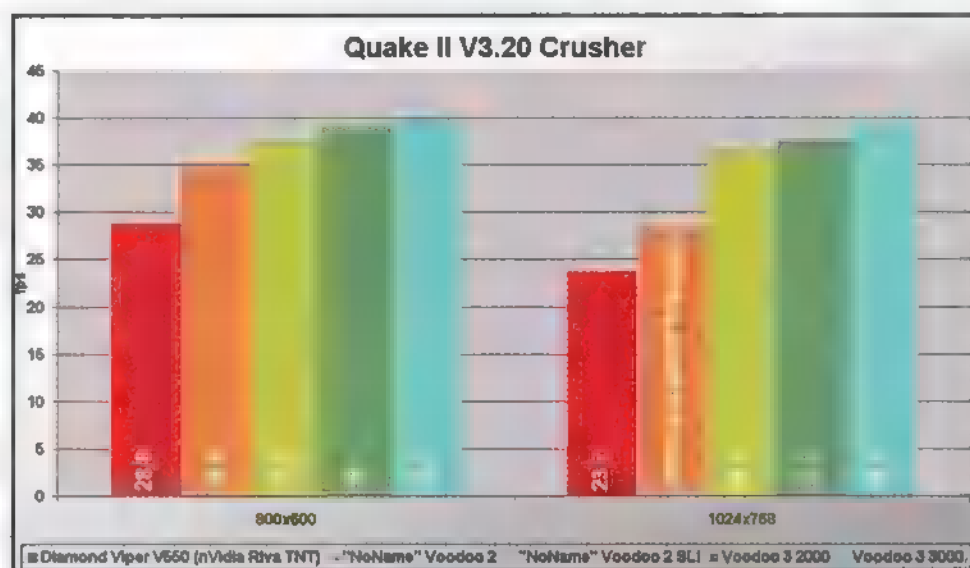
Sam. Joe

Sam. Joe tervez, forgalmazók végeznek. ☺ Arról álmodtam, hogy ebben a hónapban végre egy átfogó tesztet csinálhatok, felvonultatva az i752-öt, a TNT 2-öt, a Savage 4-et és a Voodoo 3-at. Az egész brancsból csak a Voodoo 3-ak futottak be időre, így meg kell elégednetek ezek vallatásával. Sebaj, legálább kicsit közelebből megismerkedhetünk velük.

Voodoo, immáron harmadszor. (Ha szór-szálhasogatók akarunk lenni, és számoljuk a rosszlemkű Rush-t, illetve a rövid pályafutású Banshee-t, akkor ötödször.) Hogy sikerül-e a logójában is megújult, nemeceki mintára csupa kisbetűs 3dfx-nek harmadszorra is felkapaszkodnia legújabb üdvöskéjével a 3D-gyorsítók trónjára, majd kiderül. Az biztos, hogy az újszülött piacra dobását komoly viharok kísérték. Az egész történet ott kezdődött, hogy a 3dfx megvásárolta az STB névre hallgató videokártya-gyártó céget. A tervek szerint így saját gyártású kártyákkal látja el az amerikai piacot, amiért a 3dfx korábbi legnagyobb szövetségesei megorroltak, hiszen a legzsírosabb konctól akarják megfosztani őket. Az STB tengerentúlon jól csengő márkanev. Az értékesítési hálózata is kiépített, de a nagy és bonyolult európai piacon csupán kevésbé ismerik – megkockáztatom, idehaza még annyira sem. Ezért Európában ■ 3dfx-nek nagy szüksége lenne a Diamond, a Hercules, ■ Creative és a többiek tá-

hogyan ez nekünk vásárlóknak jó. Ugyanis félek attól, hogy így a Voodoo 3 árak lassabban fognak csökkenni, mintha több, egymással termékeik szolgáltatásában és teljesítményében is konkuráló gyártó versengene a vevők kegyeiért.

A Voodoo 3 három változatban készül, melyeknek eltérő szolgáltatású kivitelei is várhatók. A legkisebb a 2000-es sorozat, mely PCI-buszos, és mind chipje, mind memóriája 143 MHz-en fut. A PCI busz ne tévesszen meg senkit, ez a kártya is kombinált 2D-3D megoldás, a kiegészítő 3D-kártya kor-



szaknak úgy tűnik vége. A középső – és valószínűleg legelterjedtebb is ez lesz majd –, a 3000-es sorozat, mely 166 MHz-en közlekedő chippel és memóriával bír. Míg ■ leggyorsabb ■ 3500-as ■ maga 183 MHz-es sebességű chipjével és RAM-jaival. Tartok tőle, hogy a leggyorsabb Voodoo 3 ritka lesz, mint az a bizonyos világos tollazatú szárnyas, hiszen nem egyszerű majdnem 200 MHz-en is megbízhatóan működő RAM-ot és chipet is találni.

A sorozatból a két kisebb járta meg szerkesztőségünket. Szolgáltatásbéli különbség csupán annyi volt közöttük, hogy a 3000-es rendelkezik TV kimenettel. Ami ■ kártyához adott extrákat illeti, a 2000-es egy EIDOS játékdemókat tartalmazó CD-vel, míg a bátyuska három teljes változatú játékkal – Unreal, Descent 3: Sol Ascent, FIFA 99 – kényeztet.

Driverből ugyanazt használja mindegyik Voodoo 3-as. Erénye a meghajtónak, hogy spártai egyszerűségű, mentes a tökéletesen felesleges és helypocsékoló „üveggyöngyöktől”. A telepítésnél választhatunk, hogy megelégszünk-e a minimális szolgáltatásokat nyújtó változattal, vagy annak

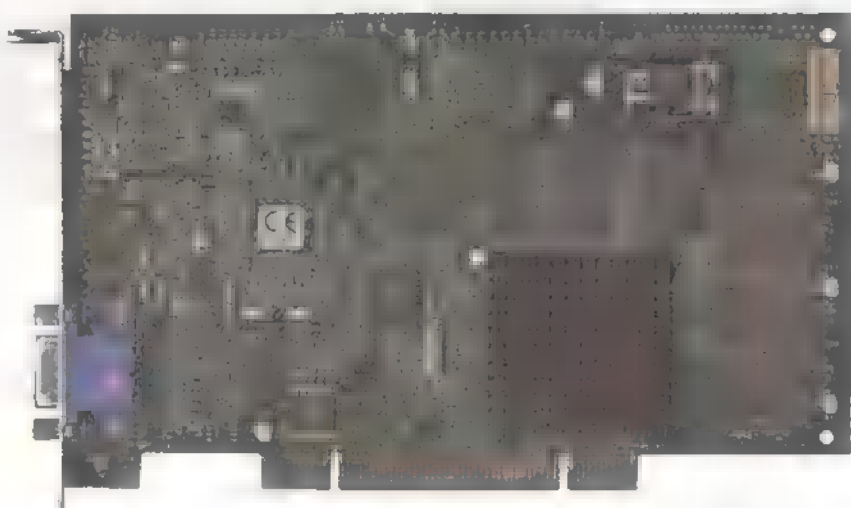
nyakába ültetjük a néhány pluszt nyújtó „3dfx Tools”-t. Ez utóbbi szolgáltatásaiból hiányzik a képpozícionálás, sőt a Vsync kikapcsolását is csak ■ Voodoo 3 Overclock Property Page – lásd előző számunk SW tuning rovatát – segítségével tudtam megoldani.

Egészen elképesztett, hogy a két Voodoo 3 kártya mennyire extrém módon felmelegedett ■ teszt során! Történt ugyanis, hogy ■ kártyacserék során óvatlan módon hozzáértem a hűtőbor-

dához, melynek következtében hólyagosra égett az ujjam. Már a TNT-kenél is csodálkoztam, hogy mennyire melegszenek – nem véletlenül szerelnék ■ legtöbbször gyárilag ventilátort –, de a Voodoo 3-hoz képest szinte langyosnak mondhatók! Nagy botorságnak tartom, hogy a két kisebb Voodoo 3 nem kapott gyárilag aktív hűtést, holott az előzetes működő minta kártyákon mind volt ventilátor. Ha az otthoni gépembe szerelnék Voodoo 3-at, akkor bizonyosan gondoskodnék ■ hűtéséről, melyet bátorokodom ajánlani mindenkinek. Így elkerülhető néhány kellemtelen meglepetés a nyári hőségben.

A Voodoo 3 3000 sebességében egyértelműen lepipálja az elődöket, még az eddig leggyorsabb TNT-t is. Viszont egészen meglepő, hogy a két összekapcsolt (SLI) Voodoo 2-es eredménye milyen közel áll a 2000-es Voodoo 3-hoz. Ami a képminőséget illeti, abban a 3dfx-nek nincs semmiféle szégyenkeznivalója. Már ■ Banshee is produkált olyan szép képet, mint akár az ATI Rage 128 vagy a TNT. A Voodoo 3 képfrissítési frekvenciában elhúzza ■ mezőnytől; kitűnő minőségű 350 MHz-es RAMDAC-ja, nagyon magas felbontásokat is támogat.

Ami ■ Voodoo 3 szolgáltatásait illeti, két olyan dolog van, melyet nagyon hiányoltam a chip re-



mozgására. Természetesen ezek a nagy cégek meglehetősen rosszul tűrik, ha elő akarják írni nekik, hogy mit hol és hogyan forgalmazzanak, ezért inkább ejtették az egész Voodoo 3 témát, és azon chipeken alapuló termékek fejlesztésébe és marketingjébe ölik az energiájukat, melyeket a bevezetőben hiányoltam a felhozatalból. Úgy tűnik tehát, hogy a 3dfx magára maradt. Lehet, hogy a későbbiekben ez változni fog – gondolok itt a noname, távolkeleti gyártókra –, de most a megjelenéskor az egyetlen Voodoo 3 forrást a 3dfx feliratú dobozokban megbúvó STB termékek jelentik. Nem akarok vészmadárkodni, de nem vagyok benne biztos,

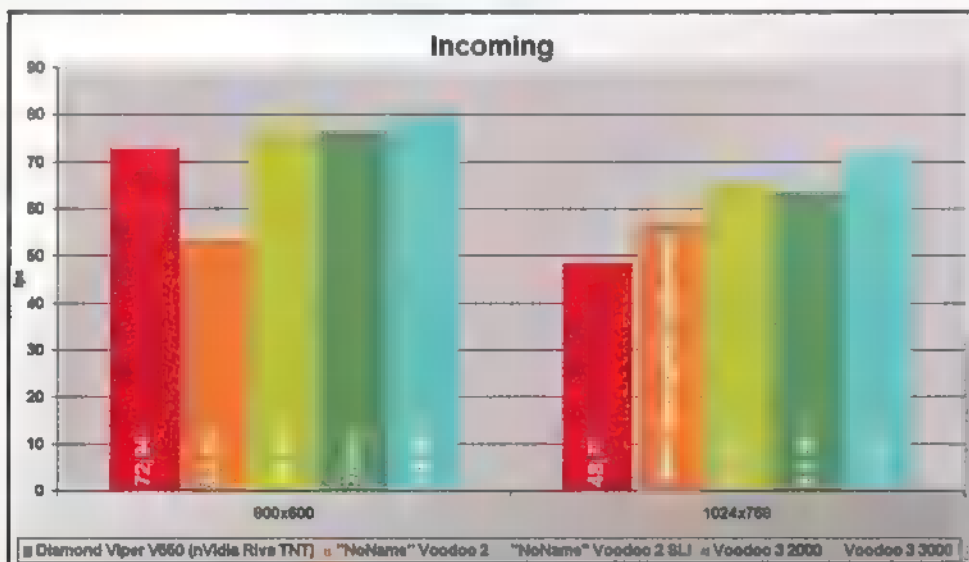
Állandóság, ohhh!

A PC-X Magazin eddigi videokártya tesztjeiben olyan adatokat közöltünk, melyeket minden esetben a Vsync bekapcsolása mellett mértünk. Ez a szolgáltatás nem tesz mást, mint a videokártyát szinkronba hozza a monitorunk vertikális képfrissítési frekvenciájával. Erre azért van szükség, mert a modern grafikuskártyák gyorsabban képesek új képeket megjeleníteni, mintsem azt a monitor követni tudná. Ha kikapcsoljuk, akkor a grafikus vezérlő maximális teljesítményét mérhetjük fel, de a képminőség sokat romolhat. Vannak játékok, ahol a képminőség romlása nem feltűnő, de leggyakrabban villódzó, vibráló, élvezhetetlen kép az eredmény. Sohasem szerettem így tesztelni, mert a kapott értékek - véleményem szerint - nem a mindennapok valódi működési körülményeit tükrözik. Ellenben az elmúlt pár hétben heveny levelezésben álltam olyan olvasókkal, akik felrótták nekem a dolgot. Bár változatlanul nem érték maradéktalanul egyet az álláspontjakkal, meghajolok a köz akarata előtt. A mostani teszt eredményeit már kikapcsolt Vsync mellett mértem, és így teszek majd a jövőben is.

Mindig olyan programokat szeretek tesztelésre használni, melyek bárki számára könnyedén hozzáférhetőek. Így az olvasó könnyedén megismételheti a teszteket otthon is - a PC-X-ben olvasott adatok informatívabbakká válnak, hiszen máris tud viszonyítani a jól ismert otthoni gépe sebességéhez. Gondban voltam, mert nem találtam olyan Direct3D-s tesztet, mely megfelel a fenti kritériumoknak, és megbízható adatokat is szolgáltat. Bár ezzel sem vagyok teljesen elégedett, hiszen a DirectX 6-os extra szolgáltatásokat nem használja ki. Hosszú keresgélés és próbálgatás után Direct3D-s tesztelésre az Incoming 20-as PC-X CD-n lévő demóját használtam.

A Quake 2 is valószínűleg hamarosan lecserélődik majd - bár Brett „Three Fingers” Jacobs, Crusher demója remekül bevált a „nem azt akarom tudni, hogy mennyire gyors lehet, hanem azt hogy mennyire tud visszaesni” teszteléshez -, hiszen itt „kopogtat” az utód.

Bármennyire is szeretném, nem tudok állandó tesztprogramokat használni, mert annyira gyorsan változnak a mérendő technológiák, hogy kénytelenek vagyunk cserélni őket.



gyon látványos a különbség a két színmélység között. (Sajnos nem tudom szemléltetni az eltérést, képernyőn kellene látni ahhoz, hogy a kedves olvasó is hiányzóan érezze a szolgáltatást.)

Adós vagyok még a teszthardware-rel, bár a hűség PC-X olvasók szerintem már kívülről fűjják a teszte-

pertoárjából. Nagyon meglepett, hogy nem képes a textúrákat AGP-zni. Ennek hiánya nem érződik talán még olyan fájóan a jelen játékaival, vagy helyekkel tesztelni szoktunk. Viszont a közeljövő, nagyméretű textúrákat használó játékaival lehetnek majd gondok. A kártyán lévő 16MB nem biztos, hogy elegendő. Szeptember-október környékén, mikor majd mindenki Quake 3 Arena-val, és egyéb újabb játékkal fog 3D-teljesítményt tesztelni, lehetséges, hogy érdemes lesz megismételni az összehasonlítást, nem lepődnek meg, hogyha érdekes dolgok sülnének ki belőle.

A másik hiányosság, hogy a Voodoo 3 csupán 16 biten képes renderelni - csakúgy, mint az előző Voodoo sorozatok -, míg a teljes konkurencia szolgáltatja a 32 bites renderelés képességét. Ha kipróbáljátok, nézzétek meg, az Incomingnál na-

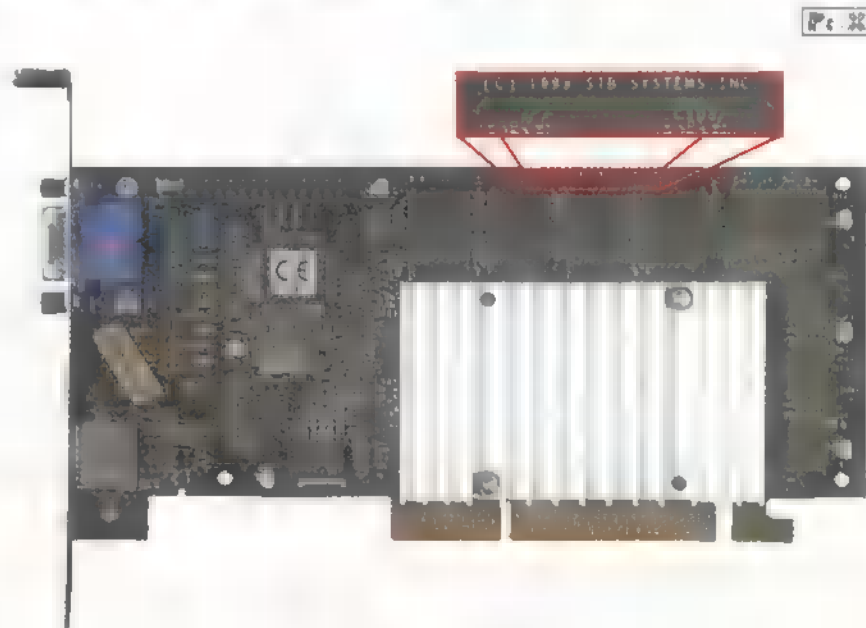
léshez használt Senorg 551-esünk adatait: Intel Celeron 366 CPU, 128MB RAM, Intel ZX chipsetű alaplap, melyen DirectX 6.1-gyel erősített Win98 fut. Az eredményeket kikapcsolt Vsync-kel mértük! (Lásd a külön keretben összefoglalókat.) A Voodoo 3 2000-es kártyát a Herta Kft-től (Tel: 322-7846) kaptuk, a Voodoo 3 3000-est a FEFO Computer (Tel: 352-8870) bocsátotta rendelkezésünkre. A két Voodoo 2-es, a méltán híres noname

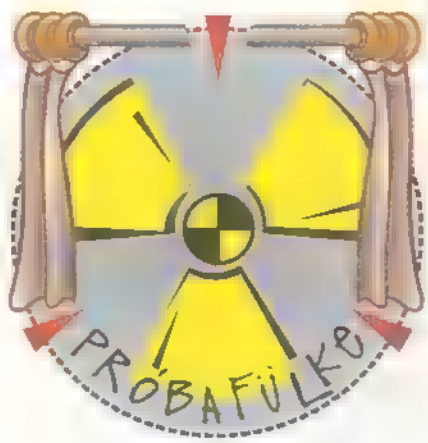
cég gyártóüzeméből került ki, csakúgy mint a Diamond Viper V550-es kártya a szerkesztőségi gépeink részét képezik. A Voodoo 2-höz a 3dfx legújabb referencia meghajtóját, míg a TNT-hez az nVidia Detonator driverét használtuk. Minden kártya meghajtóprogramját az alapbeállításokon használtuk, tehát vegyék figyelembe, hogy finomhangolással 2-3 frame sebességnövekedés bizonyosan kicsikarható mindegyikből.

Be kell valljam, kissé vegyesek az érzelmeim az újdonsággal kapcsolatban. Nagyon vonzóak a döbbenetes sebességadatok, de erősen hiányolom a fentebb említett két szolgáltatást. Nagyon sajnálom, hogy a másik nagyágyú a TNT2 nem ért még ide, mert akkor teljesebb volna a kép. Sejtésem szerint a Voodoo 3 gyorsabb a jelenlegi játékokkal, mint a TNT2, de a textúra AGP-zés hiánya okozhat majd meglepetéseket.

Ha Voodoo 2 szolgálna a gépemben 3D-gyorsítóként, akkor már csak az ára miatt is megfontolnám, hogy ne inkább egy második ugyanolyan kártyával gyorsítsak tovább. A két összekapcsolt Voodoo 2 (SLI) már tudja a 1024x768-as felbontást - igaz nagyobb nem -, és nem véletlen, hogy az Incomingban kicsit gyorsabbnak mutatkozott a 2000-es Voodoo 3-nál. Az ok, a 24 MB memória szembenállása a 16 MB-al. Lehet, hogy amire a 16MB kártyán lévő memória, és a textúra AGP-zés hiányánál utaltam, nem is olyan távoli probléma mint sejtettem? Pedig ez „csak” az Incoming.

Az AMD processzorok tulajdonosainak igazán megfontolandó az új Voodoo beszerzése, mert egyetlen másik gyártó sem szolgáltat olyan jó 3DNow! támogatást, mint a 3dfx. A Glide támogatás miatt is nagyon vonzó a Voodoo 3, a visszafelé kompatibilitásról nem is beszélve, így Quake x megszállottaknak is „kötelező darab” lehet, bár az E3-on járt TRF-től hallottam, hogy megkérdezték John Carmack-ot - aki nem tudja ki ő, az szóljon -, hogy szerinte melyik a jelen legjobb 3D-gyorsítója, és ő a TNT2-öt tartotta annak. Lehet hogy ő már tud valamit amit mi még nem?





Egerek egymás közt

NÉHA A KICSIK MEGESZIK A NAGYOKAT **Magician**

Már annyi mindent teszteltünk berkeinkben, úgy gondoltuk eljött az ideje, hogy az általunk legtöbbet használt perifériák piacán is körbenézzünk egy kicsit. Ebből az alapötletből született az egéreteszt, melyben a nagy árkülönbségek miatt abszolút győztest nem tudtunk hirdetni, csak tanácsokat adhatunk a vásárláshoz.

A számítástechnika fejlődésével, a grafikus felhasználói felület megjelenésével kaptunk egy újabb perifériát az asztra, az egeret. Mára ez a mutatóeszköz szinte teljesen nélkülözhetetlenné vált a számítógép-használatban, és mindaddig, amíg nem találnak ki helyette jobbat, vagy el nem jön az ujjal mutogatókorszak, velünk marad egyre szebb és okosabb formában. Itt az ideje tehát, hogy megnézzük, kik és milyen egereket gyártanak, milyen speciális tulajdonságokkal ruházzák fel őket, s vajon mi lehet az oka a néha akár tízezer forintos árkülönbözletnek.

Hogyan teszteltünk?

A „rágcsálókat” a következő hat szempont szerint vizsgáltuk:

- **Megjelenés:** elsősorban kinézetet és csomagolást néztük, de itt értékeltük a dokumentáció mennyiségét és minőségét is.
- **Használhatóság:** összevetettük a gyár által leírt adatokat, tulajdonságokat a valósággal, figyeltük, hogy minden a helyén van-e, nem lötyögnek-e a gombok, mekkora erő kell a lenyomásukhoz.
- **Meghajtóprogram:** fontos, hogy milyen és hány operációs rendszert támogat, illetve milyen szolgáltatásokat nyújt a driver.
- **Kezelhetőség:** vizsgáltuk a tapadást, a reakciót hirtelen mozdulatokra.
- **Karbantarthatóság:** megnéztük, milyen veszélyekkel jár „kitakarítani”, hogyan távolítható el a golyótartó, kell-e hozzá külön szerszám.
- **Fizikai adatok:** megmértük a súlyát és a hozzá tartozó vezeték hosszát.

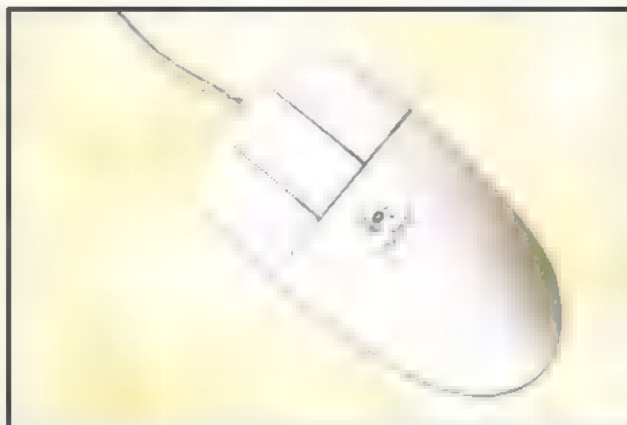
Tapasztalatainkat minden szempontnál 1 és 10 pont közötti értékeltük.

Logitech Pilot Mouse

A patinás gyártó tipikus, háromgombos egere. Nem rendelkezik semmilyen extrával, még nincsenek rajta görgetők. A gombok ujjhoz simulók és masszívak. A hozzá kapott meghajtóprogrammal problémáink voltak: nem nagyon működtek együtt, így aztán szabványos egérként voltunk kénytelenek tesztelni, pedig ennél azért ő többre

képes: a gombok átdefiniálhatók, a középső gombot meg lehet feleltetni a kettős kattintásnak. Ára kissé borsos, több mint 5000 forint, annak ellenére, hogy még normál, soros portra dugható csatlakozója van.

Megjelenés: 7	Kezelhetőség: 7
Használhatóság: 4	Karbantarthatóság: 9
Meghajtóprogram támogatás: 3	Fizikai adatok: 7
Összesen: 37	



Logitech Cordless Wheel Mouse

A vizsgált alany az általunk is bemutatott Logitech Cordless Desktop készlet egyik darabja (lásd idei, áprilisi számunkat). Formája nagyon kényelmes fogást biztosít. A görgető kerék kissé mélyen ül, ami megnehezíti a tekerést, ám éppen ezért nem mozdul el, amikor harmadik gombként használva megnyomjuk. Használata jobb és bal kézzel egyaránt kényelmes. A rádiókapcsolat hatótávolsága 2 méter (természetesen itt nem értékeltük a kábel hosszát, de nem is vontunk le a hi-

Megjelenés: 10	Kezelhetőség: 9
Használhatóság: 10	Karbantarthatóság: 10
Meghajtóprogram támogatás: 10	Fizikai adatok: 10
Összesen: 57	

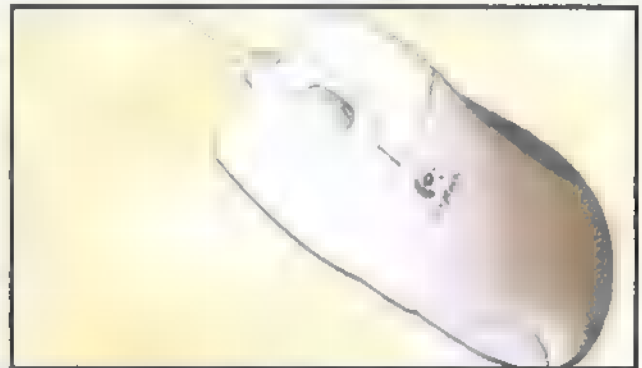


ányáért, sőt!). A hozzá tartozó meghajtó programban konfigurálható a gombok és a görgetősáv használata, sőt az elemek állapota is lekérdezhető.

Logitech MouseMan +

Kézbesimuló kialakítás és nagyon jó fogás jellemzi. A középső gomb helyén a görgető kereket találjuk. A cég alkalmazott pillekönnyű golyók miatt az egér is könnyű, jól kezelhető, hirtelen mozgásra azonnal reagál. Az oldalán csúszásmentesítők találhatók, amelyeknek aktív használat esetén (heves játék közben) vehetjük hasznát. Hátrány, hogy nincs kábeltörés-védő. A meghajtóprogram ugyanaz, mint a fentiekénél, csak ezúttal egy harmadik verzió. A gombok átkonfigurálása itt is alap funkció. Alapjában PS/2-es egér, de a csomagban található meg egy átalakító, ami PS/2-ből RS232-t csinál. Három év garanciával árulják.

Megjelenés: 10	Kezelhetőség: 7
Használhatóság: 8	Karbantarthatóság: 9
Meghajtóprogram támogatás: 10	Fizikai adatok: 7
Összesen: 49	



Genius NetMouse Pro

Neve ellenére normál háromgombos egér a „Netmouse” kifejezés valószínűleg a gomb kerékre utal. Ennek a sebessége és érzékenysége állítható. Az oldalán található egy gomb, amivel beállítható, hogy csak a görgetés működjön. Konfigurálható

Megjelenés: 6	Kezelhetőség: 10
Használhatóság: 5	Karbantarthatóság: 6
Meghajtóprogram támogatás: 7	Fizikai adatok: 5
Összesen: 37	



MS Office 97 kompatibilisre és a Genius szabványra is. Fogása kényelmes, de a billentyűk lazák és „csúszkál” rajtuk a kéz. A görgetés meglehetősen furcsán viselkedett, hol egy sort, egy oldalt ugrott. A 3000 forintos árához képest nem nyújt túl sokat, ráadásul még normál soros csatlakozóval szerelik.

Microsoft IntelliMouse

A cég úttörőnek számító, első görgető kerek, kissé kézbesimuló egere, nem keverendő össze az új Pro típusal, amely megjelenésben és kialakításban is felveszi a versenyt a Logitech MouseMan +-szal (utóbbi sajnos nem állt rendelkezésre a teszt időpontjában). Hirtelen mozgásokra jól reagál. Az újabb szériákban stabilabb ■ görgető kerék, könnyebb tekerni. A kábeltörés-védő róla is hiányzik. Tökéletes közepkategóriás egér, kompatibilitási problémák nélkül.

Megjelenés: 8	Kezelhetőség: 8
Használhatóság: 7	Karbantarthatóság: 9
Meghajtóprogram támogatás: 7	Fizikai adatok: 10
Összesen: 49	



A4tech WinBest 4D+ Mouse

A mezőny legérdekesebb tagja a színes billentyűivel és két görgető kerekével. Fogása nagyon kényelmes, hosszabb használat után sem fájdul meg ■ kéz. A két gördítőkerék pont kézre áll és jól konfigurálható. Az oldalán található, görgetést váltó gomb kényelem és használhatóság szempontjából is a legjobb helyen van. Hirtelen mozdulatokra nagyon jól reagál. Tartósnak tűnő kivitele miatt irodai munkára és játékokra egyaránt

Megjelenés: 9	Kezelhetőség: 8
Használhatóság: 10	Karbantarthatóság: 9
Meghajtóprogram támogatás: 10	Fizikai adatok: 7
Összesen: 53	

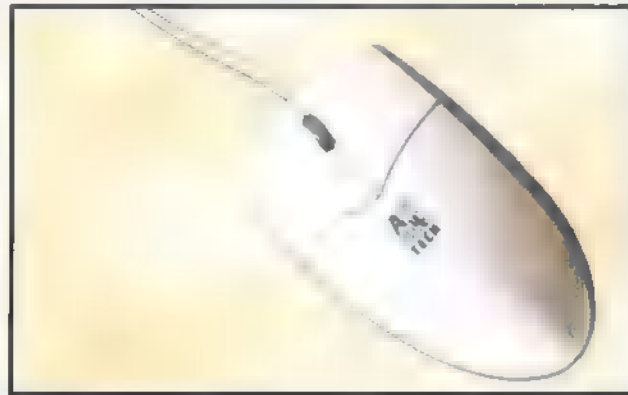


kifejezetten ajánlott! A hozzáadott meghajtó programból minden funkció beállítható. 3500 forintos árához képest rengeteg dolgot tud.

A4tech NetMouse 3D Mouse

Első ránézésre teljesen átlagos, görgető kerek egérnek tűnik. A kerék nem lenyomható, de az oldalán található gomb pótolja ezt a hiányosságot. Fogása kényelmes, irodai munkára és otthonra is egyaránt ajánlott. Hirtelen mozdulatra jól reagál, gombok lenyomásához kis erőki-fejtés szükséges. Karbantartást a használatától függően igényel. A meghajtóprogram itt is jól konfigurálható. Csomagolása megnyerő, esztétikus.

Megjelenés: 8	Kezelhetőség: 8
Használhatóság: 8	Karbantarthatóság: ■
Meghajtóprogram támogatás: 8	Fizikai adatok: 9
Összesen: 50	



A4tech FastMouse

Olcsobb kategóriából származó, kétgombos egér, erre utal a kevésbé tartós kivitel is. Fogása kényelmes, de a gombok benyomáskor nagyon hangosak. Meghajtóprogram nélkül szállítják, a dobozában az eszköz mellett csak egy reklámot találtunk.

Megjelenés: 7	Kezelhetőség: 7
Használhatóság: 7	Karbantarthatóság: 8
Meghajtóprogram támogatás: ■	Fizikai adatok: 8
Összesen: 37	

Serial Mouse

Háromgombos olcsó egér ismeretlen gyártótól, meghajtóprogram nélkül. Fogása kényelmes, a gombok könnyen megnyomhatók és tartósak. Hirtelen mozdulatra közepesen jól reagál. Karbantartása bonyolult, mert a golyó eltávolítása

Megjelenés: 8	Kezelhetőség: 7
Használhatóság: 8	Karbantarthatóság: 6
Meghajtóprogram támogatás: 0	Fizikai adatok: 8
Összesen: 37	

LS COMPUTER

a Nyugatnál

Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással!

ABIT, ASUS, Hercules, ■ Matrox, Diamond (5 év garanciával), Gravis (3 év garanciával), ATI, Intel, LG, MAG, ADI, Viewsonic, Lite-ON és még sok más!



Internet előfizetés (Datanet), monitor, nyomtató, notebook, egyéb alkatrész szervíz
1067 Budapest, Podmaniczky u. 29. Telefon : 311-5456
w3.datanet.hu/~lsbt

nehéz. Egyszerűbb játékokhoz ajánlott, amik az extra gombokat és görgőket még nem használják ki, esetleg irodában régebbi szövegszerkesztők mellé.

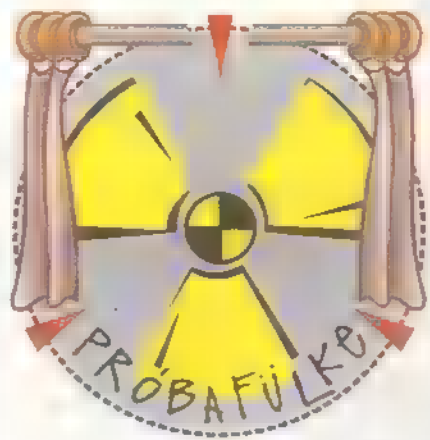


A teszt során megbizonyosodtunk róla, hogy a cégek között nagy verseny van, így mihelyst az egyik kitalál valami újítást, a többi nemcsak átveszi azt, de igyekszik túlcitálni valamilyen módon. A jövő ■ gördítőkerekes egereké, ■ jobban kézre álló formaké. Erre törekednek a gyártó cégek, kisebb-nagyobb sikerrel. Azok számára, akiknek az ár nem fontos tényező, a fenti kínálatból a Logitech Cordless Wheel Mouse-t tudom ajánlani, munkára és játékokra egyaránt. Vezetékes kategóriából az A4tech WinBest 4D+ Mouse-t találtuk kiemelkedően jónak: szinte minden szempontból megfelel a mai kor elvárásainak, és az árához képest meglehetősen sok funkciót kínál.

Végzőként: mindenki, aki egeret akar vásárolni, döntse el magában, hogy milyen célra szeretné használni, és ennek függvényében induljon útnak, mert nem biztos, hogy az ő számára, a legdrágább vagy akár a legolcsóbb, illetve a legjobb kinézetű lesz a tökéletes.

A teszt példányokat a pécsi M&M Computer (72-226-186) és Computer Corner Kft-től (72-333-244) kaptuk.

Magician
Magician@freemail.c3.hu



Windows Commander

A PARANCSNOK BENÉZ AZ ABLAKON

Ambrits Tamás

A Windows immár a 2000-es verziójához közeledik, de valljuk be őszintén, igazán jól használható fájlkezelőt nem igazán sikerült a rendszerbe építeni. Az Explorer minden, csak nem egy kényelmesen kezelhető eszköz erre a célra, ezért számtalan a próbálkozás, köztük a Windows Commander is.

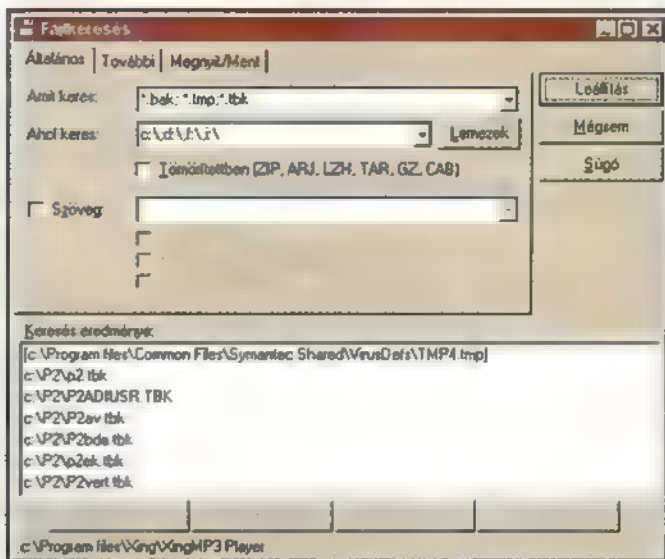
rül. Hosszabbat kattintva előugrik a Windows Explorer menüje, és a fájlnak, könyvtárnak megfelelő funkciók közül választhatunk.

Nagyon jó fájlkeresési lehetőséget biztosít a program. Nemcsak a fájlnevekre és könyvtárakra,

A „DOS generáció” nagy mágusa, Peter Norton, megalkotta a legendás Norton Commandert, amely a felhasználók nagy örömeire átláthatóbbá, rendszerezhetőbbé és könnyebben kezelhetővé varázsolta a barátságatlan parancssoros munkát. A grafikus Windows megjelenésével viszont nagy úr támadt a jó fájlkezelők tekintetében, mivel az NC klónok is többnyire csak a DOS parancs módban futottak.

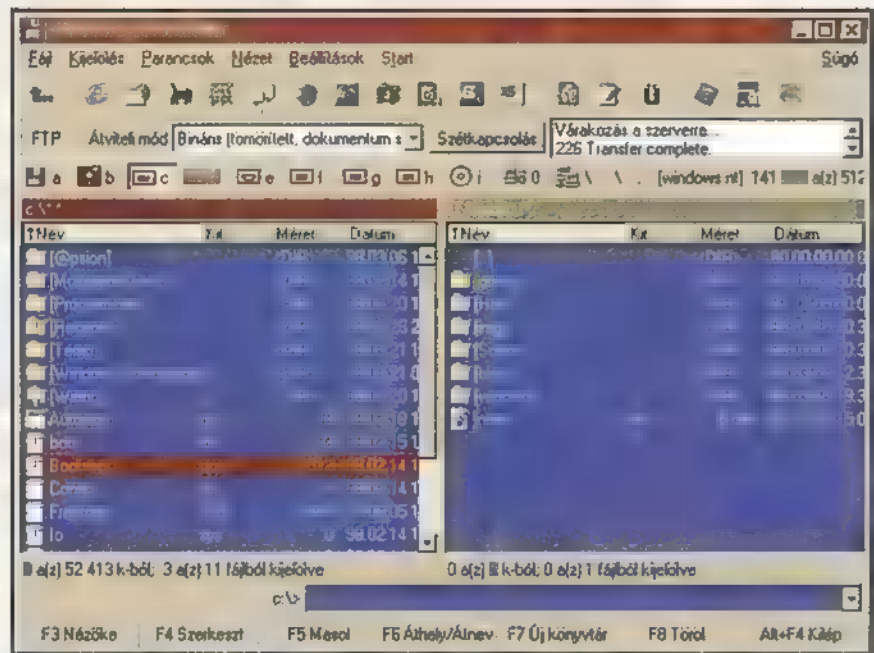
vagy Windows utasítások adhatók ki, vagy programok indíthatók. Legalul, a már szintén ismerős, gombok helyezkednek el a hagyomány kedvéért, hiszen a gyakorlott felhasználók ezeket a funkcióbillentyűkön keresztül érik el. A felület egyébként szabadon konfigurálható: színeztető, egyes részei kikapcsolhatók, állítható a betűméret és még egy csomó minden, tehát tökéletesen testre szabható.

A Drag-and-Drop működik a fájlablakok és a már említett gombsor, illetve a WinCmd és a Windows vagy bármilyen más program között is. Ha a fájl a Shift lenyomása közben felhúzzuk az eszközsorra, akkor az beilleszkedik az ikonok közé, de ha simán ráhúzzuk, pl. egy DOC fájlt a Word ikonra, akkor a Word elindul és megnyitja a dokumentumot. Az eszközsor nagyon rugalmasan alakítható: ha kevés a hely és sok az



hanem akár a fájl tartalomra, és akár tömörített állományokban is kereshetünk! Az eredményt több módon is kezelhetjük: már a kereső ablakban megtekinthetjük a tartalmát, egy gombnyomással rágoroghatunk. Ha több találat is van, azokat betehetjük az aktuális ablakba, és úgy kezelhetjük, mintha azok egy könyvtárban lennének. Ez nagyon jól használható, ha helyszükében megszeretnénk szabadulni a lemezen elterpeszkedő TMP, BAK és egyéb „otffelejett” ideiglenes fájltól.

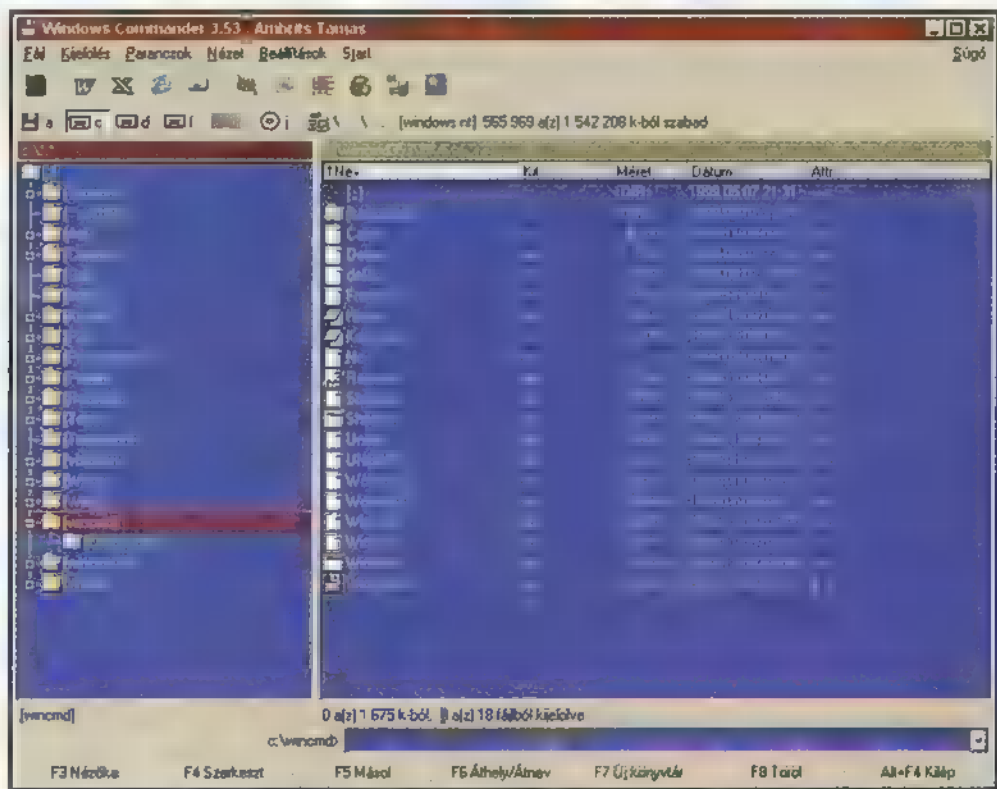
A gyakran használt könyvtárak felvehetők a Könyvtár gyorslistába, majd a fájlablak fejlécén kattintva, az előbukkanó kínálatból kiválasztva egyből elérhetők, függetlenül attól, hogy milyen mélyen és melyik meghajtón vannak.



A Christian Ghisler, svájci programozó által fejlesztett Windows Commander megjelenése jelentette az áttörést. Az NC-ben megszokott kétpaneles fájlkezelő végre grafikus felületen nyújtotta mindazt, amit a DOS-ban már megszoktunk, sőt, annál jóval többet! A program több mint tíz nyelven „beszél”, köztük magyarul is.

Indítása után, sokak által ismert, kétablakos felhasználói felület köszönt ránk, némi Windowsos felhanggal. A megszokott menüsor alatt itt is megtaláljuk az eszköztárat a maga kis ikonjaival, amely részben WinCmd-funkciók, részben akár saját programjaink elindítására is szolgál. Ez alatt helyezkedik el a lemezegységek sávja, amelynek két állapota van: gombsor vagy az ún. combo box. Az előbbi esetében mindegyik drive-ot egy-egy gomb jelöl, míg az utóbbiban egy le-gördülő listából választhatók ki. Ezután némi információt kapunk az aktuális meghajtónk foglalt és szabad területeiről. A fájlablak a program központi része, amely az NC-hez hasonlóan mutatja az adatokat, és működése is szinte teljesen azonos. Alatta található a parancssor, ahol DOS

indítani kívánt program, akkor alcsoportokat is létrehozhatunk rajta (pl. Internetes eszközök, grafikai programok stb.). Beállítható az indítani kívánt program, az indítási paramétereit, az indulási könyvtár, a megjelenítendő ikon stb. Amennyiben ez nem volna elég, vagy valaki nem az eszközsor részét előnyben, választhatja az ún. start menüt is saját programjainak indítására (nem összekeverendő a Windows Start menüjével). A parancssorok itt is szabadon paraméterezhetőek. A fájlablakban az egér jobb gombjának több funkciója is van. Egyet kattintva vele a fájl kijelölésére ke-



A beépített kitömörítővel az ARJ, ZIP, RAR, LHA, LZH, UC2 és még ■ CAB fájlok is alkönyvtárraként kezelhetők, lehetőség van ■ fájlokat ki-be-másolni, törölni. A betömörítés is elvégezhető egyszerűen ■ fájlalokban, akár önkicsomagoló program is létrehozható.

A beépített FTP kliens hasznos segédeszköz, így az Interneten történő fájl le- és feltöltésekhez, vagy weboldalak frissítéséhez sem kell elhagyni a jól megszokott felületet. Az adatátvitel történhet a háttérben is és, egyszerre akár több fájlt is mozgathatunk. Egy időben kilenc FTP szerverre lehet csatlakozni, amelyek mint meghajtók jelennek meg a programban.

A beépített gyors nézőke az aktuális verzióban még csak szöveges állományokba nyújt betekin-

Sokunk bánatára hiányzik a gép-gép közötti közvetlen kapcsolat soros vagy párhuzamos porton keresztül. Habár sokan felvették, hogy ezen változtatni kéne, sajnos a szavazás nem erősítette meg, hogy erre a funkcióra a többség igényt tartana, így az új verzióban sem találkozhatunk majd ezzel a lehetőséggel.

A Windows Commander nem kereskedelmi termék, hanem shareware program. Bárki letöltheti a „Windows Commander... a magyar oldal” honlapról

(<http://wincmd.emg.hu>) vagy megtalálhatja ■ nagyobb számítástechnikai magazinok CD mellékletein. A shareware státusz feltételei szerint a ■ program 30 napig szabadon kipróbálható és használható, ennek letelte után csak a regisztrált felhasználók jogosultak használni. A regisztráció viszont nem csak az aktuális,

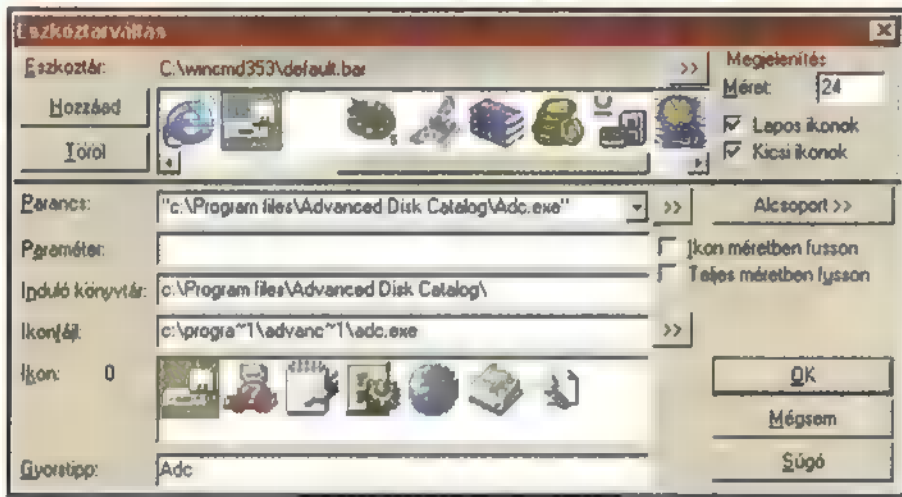
hanem összes eddig megjelent, és a jövőben megjelenő verzióra is érvényes! A már említett magyar oldalon vagy e-mailben (ambrits@syneco.hu) lehetőség van forintért regisztrálni. Ezen a címen egyéb információk, segítségkérés és gyakorlati tanácsok is kérhetők.

A program jelenleg a 3.52-es verzióán tart, de már javában folyik ■ 4-es



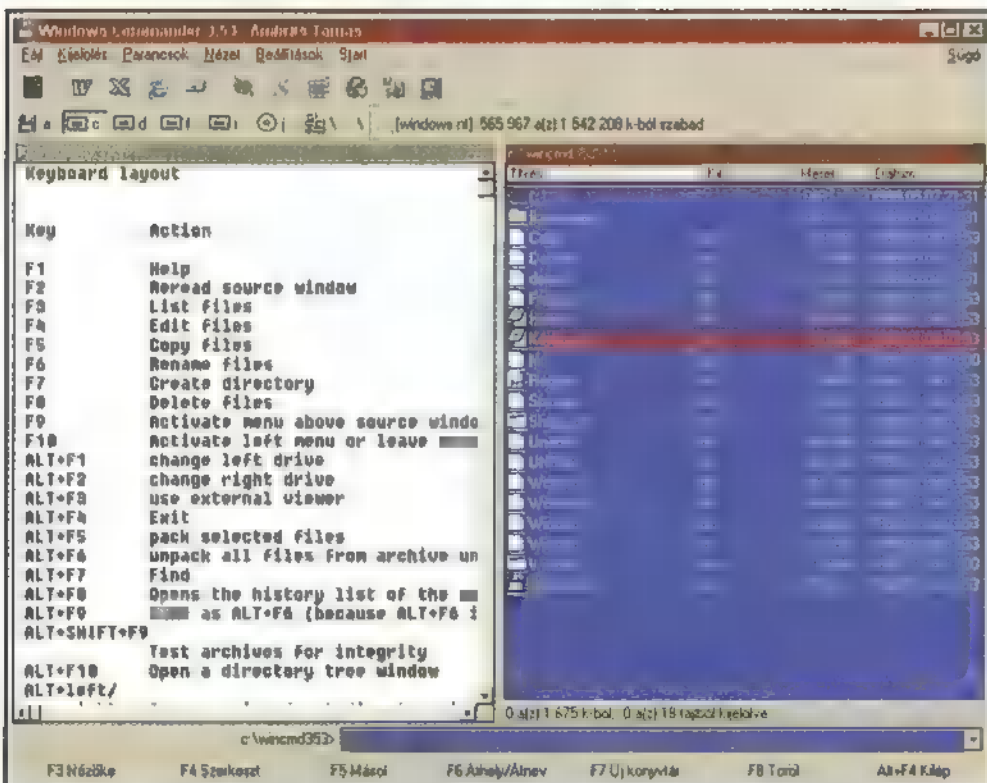
fejlesztése és bétatesztelése. Néhány várható újdonság, érdekesség: fájl összehasonlítás tartalom szerint, másolás és csomagolás a háttérben, könyvtár szinkronizálás alkönyvtárakkal együtt, közvetlen másolás tömörített állományok között, kijelölés visszaállítása az utolsó művelet előttre (NUM /), kibővített jobb gombos menü, WWW proxy, további szervertámogatás az FTP kliensben, hexadecimális keresés a szövegnézegetőben, másolási lehetőség a NUL, PRN, LPTx, COMx portokra, letöltés WEB szerverről is stb. Jó hír, hogy a régóta ígért és várt magyar nyelvű Help az új verzióval egy időben kerül kiadásra, és mindenki által hozzáférhető lesz ■ magyar weboldalon.

Ambrits Tamás
ambrits@syneco.hu
<http://wincmd.emg.hu>



tést, de az új már valószínűleg tartalmazni fog egy grafikus megjelenítő részt is.

Ha egy alkönyvtárt szeretnénk átmásolni, de nem biztos, hogy van elegendő helyünk, a könyvtáron állva, elég a szököz billentyűt lenyomni és a könyvtár mérete megjelenik a <DIR> felirat helyén. Ha több könyvtárt mozgatnánk vagy másolnánk, akkor a Fájl/elfoglalt terület számítása menüpont lehet segítségünkre. A felbukkanó dialógusablakban pontos információt kapunk az érintett dolgok össz méretéről, a szükséges helyigényről, valamint ■ fájlalokban lévő két meghajtó szabad területéről.



AMECON

Tel: 216-6715

Turtle Beach Hangkártyák

Montego I.: Vortex I. Chip, 18 bites AD/DA
Montego II.: Vortex II. Chip A3D 2.0
Daytona PCI: 4 Mb ROM/ 10 Mb DLS szinti
Pinnacle: 4 Mb Kurzweil / 48 Mb RAM sampler szinti
 20 bites AD/DA

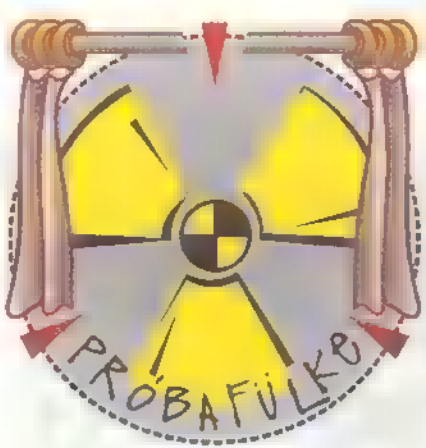
EVENT digitalizálók

DARLA 20 bites AD/DA, 2 be-, 8 kimenet
GINA 20 bites AD/DA, 2 be-, 8 kimenet, S/PDIF in-out, 24 bites jelfeldolgozás, stage-box
LAYLA 20 bites AD/DA 8 be-, 10 kimenet, S/PDIF in-out, world-clock szinkron, rack

Minden hangkártyához ajándék CD-ROM-ok!!!

Sound Force

Sampling CD-ROM
több mint 800 minta



Szörfözni mentünk

ISMÉT!

Sam. Joe

Ismét életet lehelünk régi, akkor olvasóink Internet kapcsolódási lehetőségeinek hiánya okán, érdeklenség miatt félretett rovatumkba. Pusztán azok kedvéért, akik azokban ■ korai időkben még máshonnan szereztek be havi betevő olvasnivalójukat, felelevenítenénk, hogy a „Szörfözni mentünkben”, általunk valamilyen okból érdekesnek tartott helyeket mutatunk be az Internetről.

teljes fogvatkozás néhány percét lehet így megfigyelni. (Ebből is látszik, hogy milyen gyakori tüneményről van szó.)

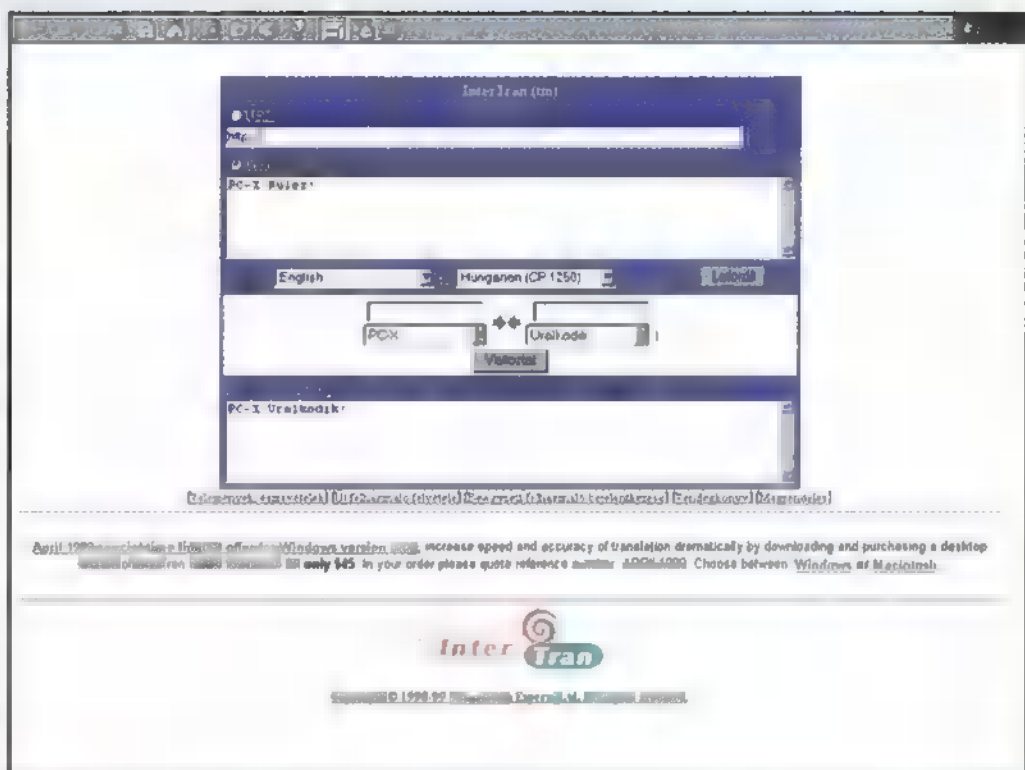
Emlékeztek még a Nagy Bandó által elhíresített, japán, „Elektromos Csellentyűcske” névre hallgató játék, használati útmutatójára? Hasonló eredményt képes produkálni a

Most, első nekifutásra vegyes ■ felhozzal, de a következő hónapokban kiválasztunk majd egy-egy témát, és az azt tárgyaló oldalak közül mutatjuk be ■ nekünk legjobban tetszőket. Mivel számtalan jobbnáljobb oldalt mi sem ismerünk, ezért örömmel vesszük, ha segítetek a szerkesztésben. Ha a meghatározott témakörben ismertek valamilyen olyan oldalt, ami érdemes a PC-X olvasók figyelmére, akkor bátran küldjétek egy e-mailt a címre, az oldalra mutató linkkel. Következő alkalommal, júliusban a PC hardware-rel foglalkozó honlapok kerülnek majd terítékre. Nos, elő a deszkákat, gyerünk!

<http://napfogyatkozás.mcse.hu/>

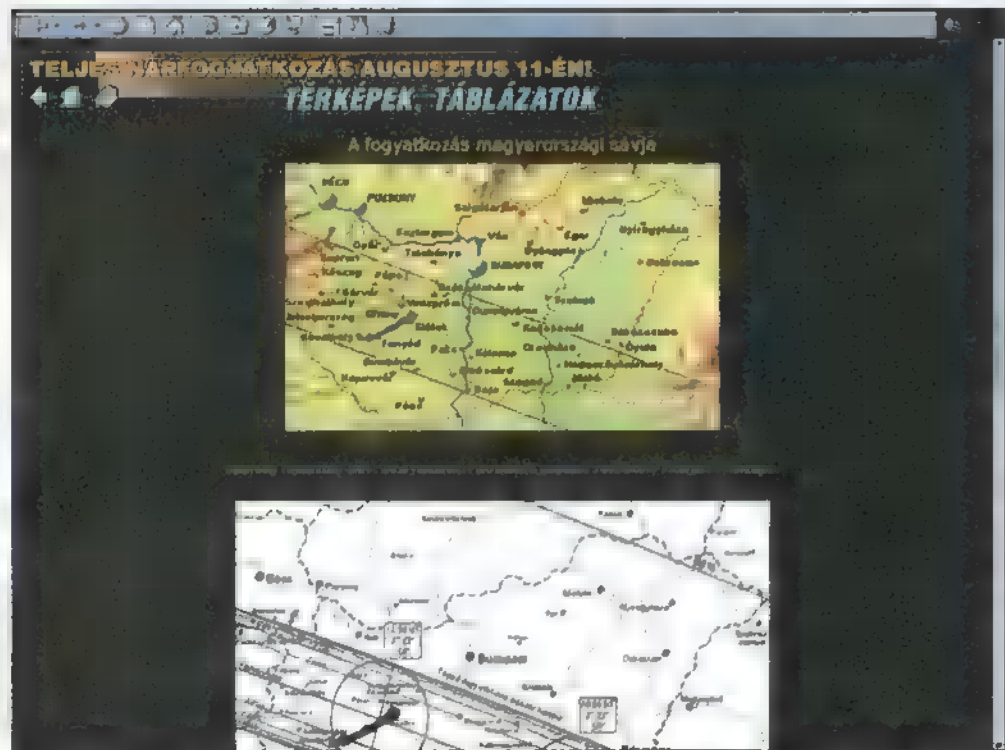
Valószínűleg sokan hallottátok már, hogy augusztus 11-én, Magyarország egyes részeiről teljes napfogyatkozás lesz megfigyelhető. Mivel ■ legközelebbi ilyen esemény majd 2081-ben fog bekövetkezni a környékünkön, kár volna le-

környéke igen!) Őt követi a nagyobb érintett települések listája, az események részletes időpont adatainak számításával. Jómagam már láttam teljes holdfogyatkozást, az is hátborzongató, így semmiképpen sem hagynám ki azt, amikor fényes délben éjszakai sötétség lesz. (Ha minden igaz, akkor a PC-X Team ■ Balaton partjáról figyeli az eseményeket. Megpróbálunk majd egy videokamerát is üzembe állítani, ha sikerül a felvétel, akkor a szeptemberi CD-n megcsodálhatjátok az eredményt.)



<http://www.intertran.net/>

címen található egyébként remek fordítógép, ha komplett oldalak lefordítására használjuk ahelyett, hogy on-line szótárként alkalmaznánk. Persze nekünk van annyi sütnivalónk, hogy a felsorolni is sok nyelvet ismerő program szolgáltatásait ésszel, szótárnak használjuk. Nem merem leírni annak az erotikus oldalnak ■ címét melynek tulajdonosainak nem volt. Tartok ugyanis az izmos szülők haragjától, melyet az válthat ki, hogy zsenge korú csemetéjük bizonyos khm... „organikus alkatrészek” látványába ütközik. (Nem kuplungtárcsa és fékdob, amire gondolk.) Viszont muszáj, hogy idézzek néhány sort ebből a gyöngyszemből: „Leterhelhető Video Kutatás Motor- Új Elégedett Hozzáadott Rendszeresen (Talál amit akarsz, és néz offline nélkül birtoklás-hoz aggódik körülbelül letölt száguldások)” Vagy: „Legyen szíves kijárat most ha ön nem törvényes kor -hoz kilátás felnött megállapított anyag!” (Arról viszont nem tehetek, ha valaki van annyira ügyes, hogy a fenti két sor alapján eltalál oda egy keresőgép segítségével.) Tragikusan röhejes az eredmény, melyet édes anyanyelvünk keréketörésével sikerült elérni. **PC-X**



maradni róla. A Magyar Csillagászati Egyesület különösen igényes kiállítású oldalán minden információ megtudható erről a nem mindenNAPi eseményről. A legizgalmasabb talán az a nagyon részletes térkép, melyről kiderül, hogy lakóhelyünk belesik-e a teljes fogyatkozás sávjába, vagy sem. (A jó hírem az, hogy a Balaton és

A dolog olyannyira nem játék, hogy akár meg is vakulhat az elővigyázatlan szemlélő! Az egyik leghíresebb felelőtlen napfogyatkozás megfigyelő, a legutóbbi ilyen eseményen az egyik szemére majdnem teljesen megvakult Petőfi Sándor volt, aki szabad szemmel akarta végigkísérni az eseményt, holott csak a tényleges

1 Mainboard Series

JELLEMZŐK PA 20

- ATX, AGP slot, 2 MB L2 Cache
- VIA Apollo MVP3 Chipset
- 3 SDRAM memória slot
- Intel MMX 166-233 Mhz
- AMD K6 PR166-300 Mhz
- AMD K6-2 300-400 Mhz
- AMD K6 III 400-500 Mhz

Minden **1** alaplap egy regisztrációs kártyát tartalmaz, amellyel Ön jogosultságot szerez:



- garanciára

- 1st Mainboard BoardWatch elektronikus újságra a legfrissebb technikai információkkal
- BIOS frissítésre az alaplaphoz

JELLEMZŐK KA-8

- AT
- VIA Apollo Pro Chipset
- EDO/SDRAM memória slot
- Intel Pentium 233-450 Mhz
- Intel Celeron 266-400 Mhz
- Alaplapon hangkártya

További kérdéseikkel forduljanak a **1** kollégáinkhoz 12 mellék



VAR COMPUTER

üzlet nyitvatartás E-mail: var@var.hu
H-P 8.30-18.00 Web: www.var.hu
1149 Budapest Fogarasi út 11/a
Tel: 22-22-827; Fax: 36-32-781

JELLEMZŐK VB 6

- 100 Mhz FSB támogatás
- ATX
- Intel 440BX AGPset
- SDRAM/ECC memória slot
- Intel PII 233-450 Mhz
- AGP slot
- Intel Celeron A 300-400 Mhz

JELLEMZŐK VL 6

- 100 Mhz, FSB támogatás
- Baby AT
- VIA Apollo MVP3 Chipset
- EDO/SDRAM/ECC memória slot
- AGP slot
- Intel MMX 166-233 Mhz
- K6 III - AMD K6-2 166-400 Mhz

JELLEMZŐK VL 6

- ATX, AGP slot
- Intel 440LX AGPset
- EDO/SDRAM/ECC memória slot
- Intel PII 233-333 Mhz
- Intel Celeron A 300-400 Mhz

AQUA

computer

www.aqua.hu

Bp. 1072 Dohány u. 38.
Tel: 322-4658 Fax: 343-45-44
Faxbank: 233-36-66 / 1135
Hétfő-Péntek: 10-18
Szombat: 10-13

Tetszőleges konfigurációk összeállítását 1 napra vállaljuk

OTP hitelügylettel a helyszínen
visszafizetés a vásárlás 20%-ának befizetésével

ALAPRÉSZET TELJES KIVÁLÁSOK
A LEGJOBB ÁRANKORRAL

Alkatrészekre 1 év, konfigurációkra 1 + 2 év garancia!

Gyere, játszd velem!

Dance Station

A díjnyertes, egyszerűen kezelhető mester billentyűzet és szoftver segítségével elkészítheted saját Dance felvételedet! Több mint 1000 professzionális hangmintát mellékelünk CD-Rom-on.

Az MK-125-ös 25 teljes méretű billentyűvel ideális vezérlő, mind a professzionális, mind a hobby zenész számára.

MUSIC CREATOR PRO

MUSIC SYSTEM 200

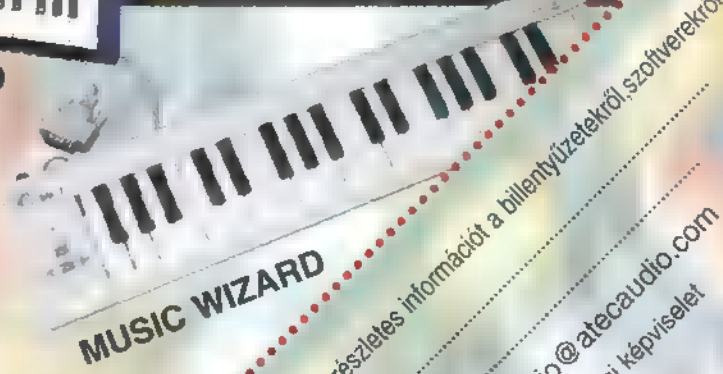
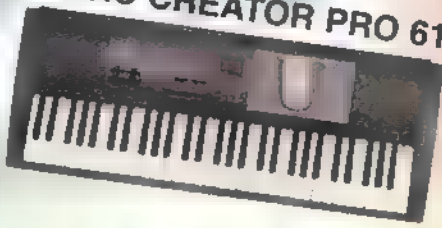
MUSIC CREATOR PRO 61

MUSIC WIZARD

Keress az EVOLUTION multimédia billentyűzetét és a hármas szoftver csomagot a következő alábbi viszonteladóknál!

Albacomp, Budapest V.	1/311-8095
Miskolc	46/353-100
Média Markt, Budapest XIX.	1/347-1650
Memory Computer, Lenti	92/351-829
Murányi Kereskedőházak	
Budapest: Lurdy Üzletház	1/456-1111
Pólus Center	1/419-4080
Pixel Multimédia, Budapest VIII.	1/266-6059
Procontrol, Szeged	62/472-372
Szeged/Tesco	62/480-426
Kecskemét	76/483-711/121m.
Kecskemét/Pólus	76/516-676
Nagykanizsa	93/310-228
Budapest VII:	1/322-2209
Orosháza	68/412-033
KORG Szalon, Budapest XIII.	1/349-4399
Eldorádó, Budapest IX.	1/217-5613
Csermák Hangszerü., Szeged	62/420-792
Fejes Hangszer, Debrecen	52/420-767
Fikner Music, Komárom	34/341-251
Hevesi Hangszer, Békéscsaba	66/326-742
Music Expressz, Dunaújváros	25/409-046
Opus Music, Nyíregyháza	42/314-188
Syncopa Bt., Bagod (Zalaegerszeg)	92/360-036

e EVOLUTION



Kérem küldjenek részletes információt a billentyűzetekről, szoftverekről!
Név: Cím:
atecaudio@atecaudio.com
Magyarországi képviselő:
ATEC Kft.
2121 Dunakeszi
Pf. 73.

Minden ami szükséges, hogy a zene életre keljen a számítógépeddel!

www.atecaudio.com, www.evolution.co.uk, www.aruhaz.internetto.hu



EN IS A MEGHÁR!



NYEREMÉNYJÁTÉK

Mindenki, aki az alábbi kérdőívet helyben kitöltve behozza a Camelotba (1094 Budapest Ferenc krt. 27.), értékes nyereményben részesül.

1. Mi a Magic the Gathering?

- A világ legnépszerűbb stratégiai gyűjtögetős kártyajátéka.
- Amerikai szervezet, amely letűnt korok okkult információit gyűjti össze.
- Kosárlabdacsapat az amerikai profi ligában.

2. Hányan játszhatják a Magic the Gathering-et?

- Egyedül játszható, mert a Magic the Gathering-el csak pasziánszozni lehet.
- Ketten.
- Akárhányan, csak találjanak megfelelő méretű asztalt.

3. Meg van-e szabva a pakliba tehető lapok száma?

- Nem, 40 felett akárhány lapot beletehetsz.
- Igen, el kell férnie a játékos kezében, kalapjában, zsebében és ingujjában.
- Igen mindig pontosan 69 lapot kell a paklinak tartalmaznia.

4. Hányféle lapot adtak ki eddig a Magic the Gathering-ből?

- 500-600-at.
- Több mint 4000-et.
- Pontosan 32-öt.

5. Van-e értékük a Magic the Gathering lapoknak?

- Nincs, abszolút pénzkidobás.
- Van, minden lap egységesen 10.- Ft-ot ér.
- Van, sőt a ritka lapok értéke elérheti a darabonkénti 1000-2500 Ft-ot.

6. Mi az év legrangosabb Magic the Gathering eseménye?

- A szentiván éji közös varázsenergia gyűjtés.
- Világbajnokság 1 millió USD összdíjazással.
- Az évente megrendezésre kerülő kártyavár építés a California Beach-en.

7. Mennyi idő alatt lehet megtanulni Magic the Gathering-et játszani?

- A szabályok megtanulásához 10 perc is elegendő.
- Igen népszerűek a kéthetes bentlakásos Magic the Gathering kurzusaink.
- Egy élet is kevés.

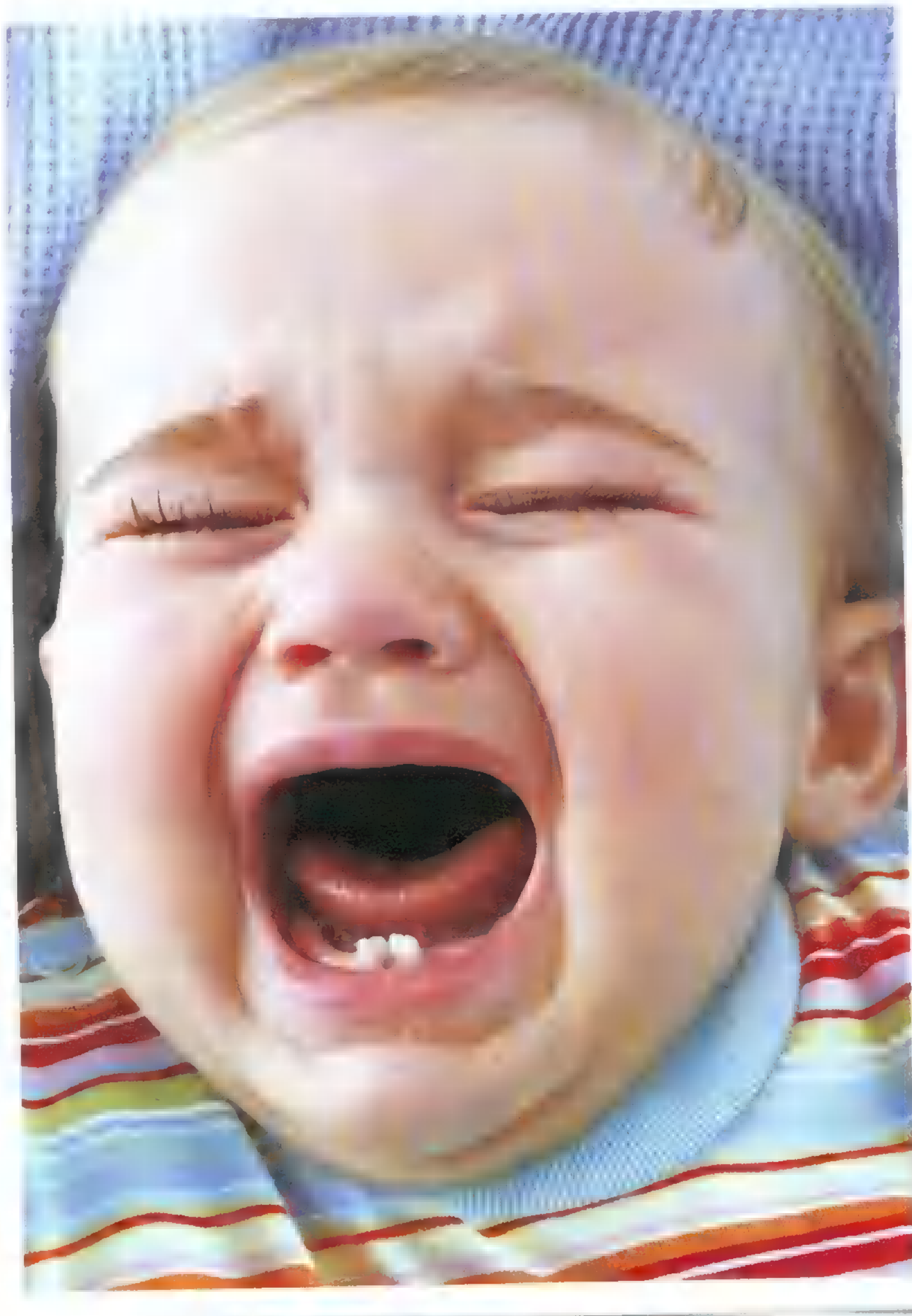
Név: _____

Cím: _____

Telefon: _____

e-mail: _____

...ció!
...den HP PhotoREt II-es
...nak egy 1 megapixeles HP C310
...digitális fényképezőgép.



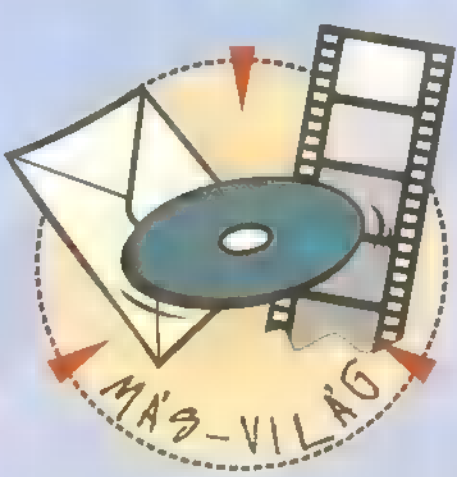
MEGTÉVESZTŐEN VALÓSÁGHŰ.



Miért tűnik ez a baba olyan szívbemarkolóan valóságosnak? Mert a képet a világ jelenlegi legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárásával állították elő – a HP forradalmian új PhotoREt II színrétegező technológiájával. Ez az a technikai megoldás, amely lehetővé teszi nyomtatóink számára, hogy akár 16 miniatűr tintacseppet juttassanak el minden parányi képpontba. Az eredmény: lenyűgöző minőségű, fotorealistikus képek – anélkül, hogy mindez a sebesség rovására menne. Egy szó mint száz, bármennyire siet is, képei ezután mindig fotóminőségűek lesznek. Olyanok, amiket semmi más nem múlhat felül. Kivéve persze magát a valóságot.

HP DESKJET NYOMTATÓK
HP PhotoREt II technológiával





Demozóna

UBORKASALÁTA OLASZ MÓDRA

Basq

Úgy néz ki, az idei tavasz igazi uborkaszegzont hozott. Próbáltam keresni újdonságokat a Demozóna kedvelőinek, de bevallom, nehezen sikerült.

Az előző számban megjelent Gathering 99 anyagok óta bizony nem jöttek újabb értékes stuffok. Így kerültek be a mostani számba a Trip 99 (The Real Italian Party) anyagai, melyek között vannak jobbak is, de a többsége bizony elég gyengére sikeredett. Nagy kilátások itt-hon sincsenek, talán egy Rageszt vagy egy Antiq felrázza az alvó demo-készítő csapatokat, és próbálkozni fognak valami újjal. Egyelőre azonban szomorúan tudatom a nagyérdeművel, hogy nincsenek információim egyik party időpontjáról sem. Annyi biztosnak látszik, hogy június elején lesz ■ Fuck-Ya2 party, valamint november körül a Conference 3000 Debrecenben. A többit majd meglátjuk.

gória, sok 3dfx tulaj öröme. Aki jól átböngészte az előző CD-t, találhatott az egyik stuff mellett egy kis leírást is, miszerint miért érdemes átállnia a demo íróknak is Windows platformra. Nos, én így nem jelenteném ki, hogy érdemes. Mindenesetre Windows alatt a programozóknak viszonylag egyszerű használni a 3D támogatással rendelkező kártyákat; illetve a zenészeknek is nagyobb lehetőséget nyújt az MP3 formátum kihasználása, hiszen így nincsenek ■ Trackerhez kötve. Hátrány viszont, hogy eltűnik az igazi demo készítés élménye, ahol mindenki ■ sa-

nyos demo kategóriában is, melyet meg is nyertek az XTA című munkájukkal. Szintén érdemes megnézni, szokásosnak mondható demo, de nagyon szép kivitelezésű, viszont izmosabb gép kell hozzá. Ugyanez a csapat a minidemo kategóriában is szerepelt, ahol egy szép kis 3D animációt mutatott be.



ját programozói tudása, illetve a zenészek a tracker bűvölési tudásuk alapján alkothatnak valami maradandót. A Japotek nevű csapat indult ■ 3dfx demo és a hagyományos demo kategóriában is, mégpedig egész szép produkciókkal.

A Japotek 3dfx demoja, a The Eternal Game, kéthónapnyi munkával készült, és 2. helyezést ért el ■ partyn. Fut minden ismer-

tebb 3D-gyorsítóval, nekem egy P233MMX-en Voodoo1-el kiválóan működött. Talán mondanom sem kell, a zene MP3-ból szól. A demo maga egy 3D „sztori”, amolyan Xena utánézés jól kivitelezett objektokkal illetve mozgással. Csak gratulálni lehet annak, aki a 3D mozgásokat megcsinálta. Az első helyezett a GODS munkája lett Toys címmel, véleményt azonban nem tudok róla mondani, mivel nálam sajnos valami miatt nem akaródzott elindulni. Remélem, az én gépem hibája, és máshol futni fog. A stáblista alapján nagyon jó lehet!

Mint már említettem, a Japotek indult ■ hagyomá-



A Bad Karma Millenium Fever című alkotás lett a Proxy99 nyertes demója, mely kissé elborult érzelmekről de ugyanakkor igényes kivitelezésről árulkodik. Második helyezést ért el az Acidmies, az Oldskool demója, és olyannyira oldskool, hogy engem inkább a 80-as évek XT korszakára emlékeztetett. Bukásszint.

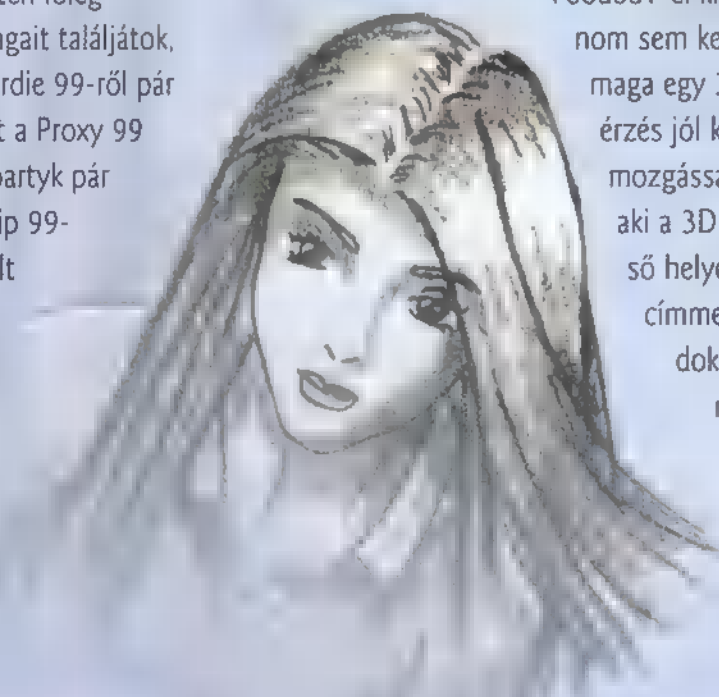
Érdekes még megemlíteni ■ „kisebbek” közül a Trip99 nyertes introját, a Suburban Creations Overtone című munkáját, mellyel ■ 64k-t nyerték. A színek kicsit rondára sikerültek, de ez az intro megállná a helyét máshol is. A másik kedvencem szintén ■ Trip-en induló Carintro volt, ■ 4k kategória második helyezettje, melyben egy mozdony forog 3D-ben, 4k-ban.

A Demozóna ma ennyire futotta. Remélem, a közeljövőben már több újdonsággal, és jobb minőségű anyaggal tudok szolgálni. Addig is várom véleményeiteket az előző számban újra előjött scene-helyzettel kapcsolatban, valamint bármilyen demoscene-t érintő témakörben e-mailben. Kellemes nyarat kívánok mindenkinek, ne a számítógép előtt üljete, hanem menjete motorozni.

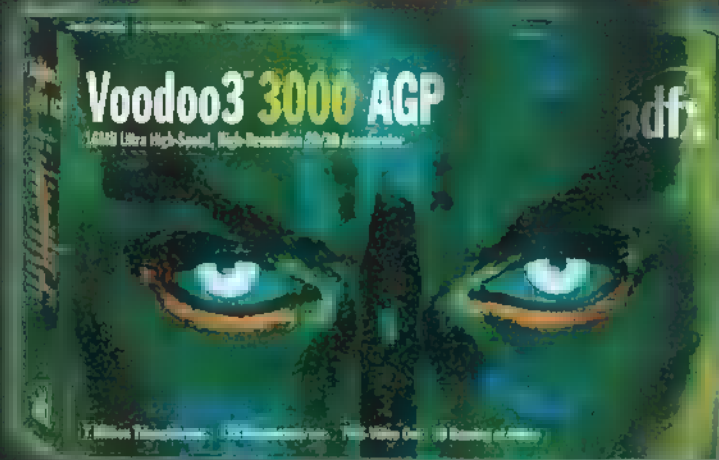
bye
Basq

basq@eurotrend.hu

Mint már említettem, a CD mellékleten főleg a Trip 99 anyagait találjátok, de itt van a Birdie 99-ről pár cucc, valamint a Proxy 99 és az Arf 99 partyk pár indulója. A Trip 99-en ismét indult 3dfx demo kate-



Atiz igazzi játéki!



3dfx



Saitek



A Saitek játékosok számára készített irányítók a legújabb generációkhoz.



Terratec DMX

3D, SENSURA 3D, EAX kompatibilis digitális kimenet (analóg-konverter) digitális bevitel (analóg-konverter)



Klerate Pro

A3D2.0 - Aureal M1010A 2 csip - utatálló kimenet!



TerraTV+

PCI TV tuner kártya • 4 csatorna • TX1 • 120 csatorna • 34 csatorna szimultán preview

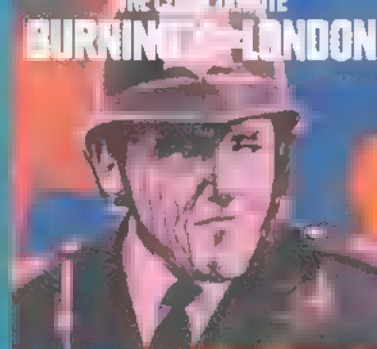


82. II., Dobos utca 37. Tel./fax: 368-1880
Számítógépes szaküzlet (Herta)
82. IV., Széchenyi út 79. Tel./fax: 315-1855
Gyula Center
82. III., Yocoyán út 23. Tel./fax: 368-8864

82. V., Dózsa tér 12. Tel./fax: 266-5052
82. X., Könyves utca 15. Tel./fax: 352-0044
Hera Plaza (Herta) 82. IV., Kossuth L. u. 38. Tel./fax: 368-8864
Tropicán Áruház

85. II., Csabai Árok u. 74-78. Tel./fax: 351-1040
Borsosmérő Értékesítő Rész. Tel./fax: 351-1040
82. IX., Könyves Kálmán köz. 12-14. (Lurdy Ház) Tel./fax: 368-1131

HERTA



Janekc szerzőt is, így a szerző költőiségével próbálják majd megfogalmazni. Ez a dal egy népszerűtlen és alacsony rangú banda szerkesztéséből, majd az újabb kiadásban a szerzők...

A másik nagy album a Bruce Springsteen 18 Tracks. Ez a dal egy népszerűtlen és alacsony rangú banda szerkesztéséből, majd az újabb kiadásban a szerzők...

Ismerj-fell felszólítással adta a címadó dal új szerzemény, a dal a régi dalhoz hasonlóan koncertverzióiból (Induljon a dal új szerzemény, a dal a régi dalhoz hasonlóan koncertverzióiból...)

Sajnos az Action egyre nagyobb mértékben kezdődött, Ganxsta Z. búcsújával kezdődött, Ganxsta Z. búcsújával kezdődött, Ganxsta Z. búcsújával kezdődött...

csak súlyosbítja a helyzetet. A dal a régi dalhoz hasonlóan koncertverzióiból... (A dal a régi dalhoz hasonlóan koncertverzióiból...)

De a dal a régi dalhoz hasonlóan koncertverzióiból... (A dal a régi dalhoz hasonlóan koncertverzióiból...)

De a dal a régi dalhoz hasonlóan koncertverzióiból... (A dal a régi dalhoz hasonlóan koncertverzióiból...)

De a dal a régi dalhoz hasonlóan koncertverzióiból... (A dal a régi dalhoz hasonlóan koncertverzióiból...)

De a dal a régi dalhoz hasonlóan koncertverzióiból... (A dal a régi dalhoz hasonlóan koncertverzióiból...)

De a dal a régi dalhoz hasonlóan koncertverzióiból... (A dal a régi dalhoz hasonlóan koncertverzióiból...)

Az újabb évek egyik legnagyobb ötlete a... (Az újabb évek egyik legnagyobb ötlete a...)

Az újabb évek egyik legnagyobb ötlete a... (Az újabb évek egyik legnagyobb ötlete a...)

Az újabb évek egyik legnagyobb ötlete a... (Az újabb évek egyik legnagyobb ötlete a...)

Az újabb évek egyik legnagyobb ötlete a... (Az újabb évek egyik legnagyobb ötlete a...)

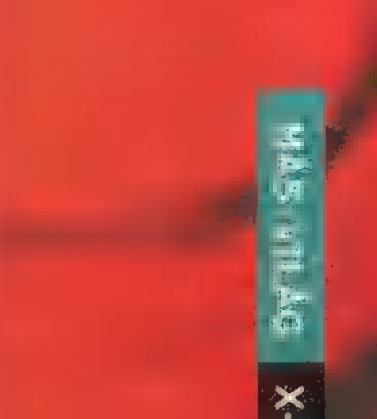
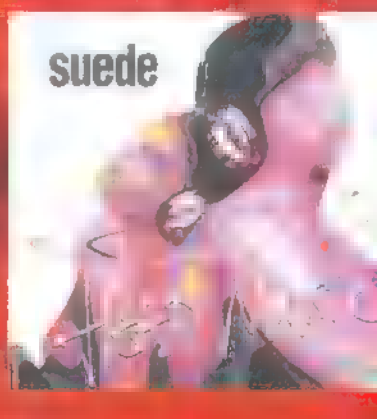
Az újabb évek egyik legnagyobb ötlete a... (Az újabb évek egyik legnagyobb ötlete a...)

Az újabb évek egyik legnagyobb ötlete a... (Az újabb évek egyik legnagyobb ötlete a...)

Az újabb évek egyik legnagyobb ötlete a... (Az újabb évek egyik legnagyobb ötlete a...)

Az újabb évek egyik legnagyobb ötlete a... (Az újabb évek egyik legnagyobb ötlete a...)

Az újabb évek egyik legnagyobb ötlete a... (Az újabb évek egyik legnagyobb ötlete a...)



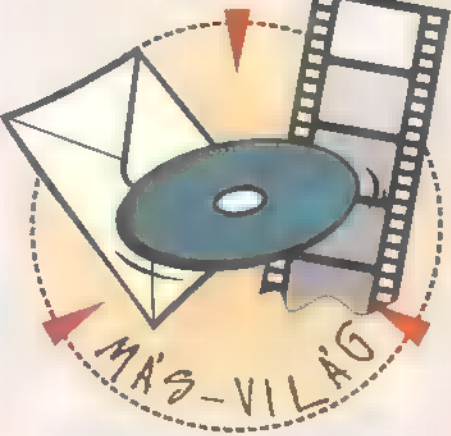
EMI JÁTEK

3 darabot sorsolunk ki az Iron Maiden „Ed Hunter” című, dalokat és játékot egyaránt tartalmazó triplaalbumából azok között, akik megírják nekünk, ki volt a csapat első énekese! Ne felejtsetek mellékelni a sarkot, a 81. oldalról!



Címünk a szokásos, a megoldást június végéig add postára! (PC-H Magazin, 1537 Budapest, Pf. 386.)

HASZNALG X-MUSIC



DVD rovat

LEJÁTSZÓK, LEJÁTSZANIVALÓK

Sam. Joe

A DVD veszélyes! Ugyanis meglátni és beleszeretni egy pillanat műve. Mi a jó a DVD mozizásban? Kiderül alább.

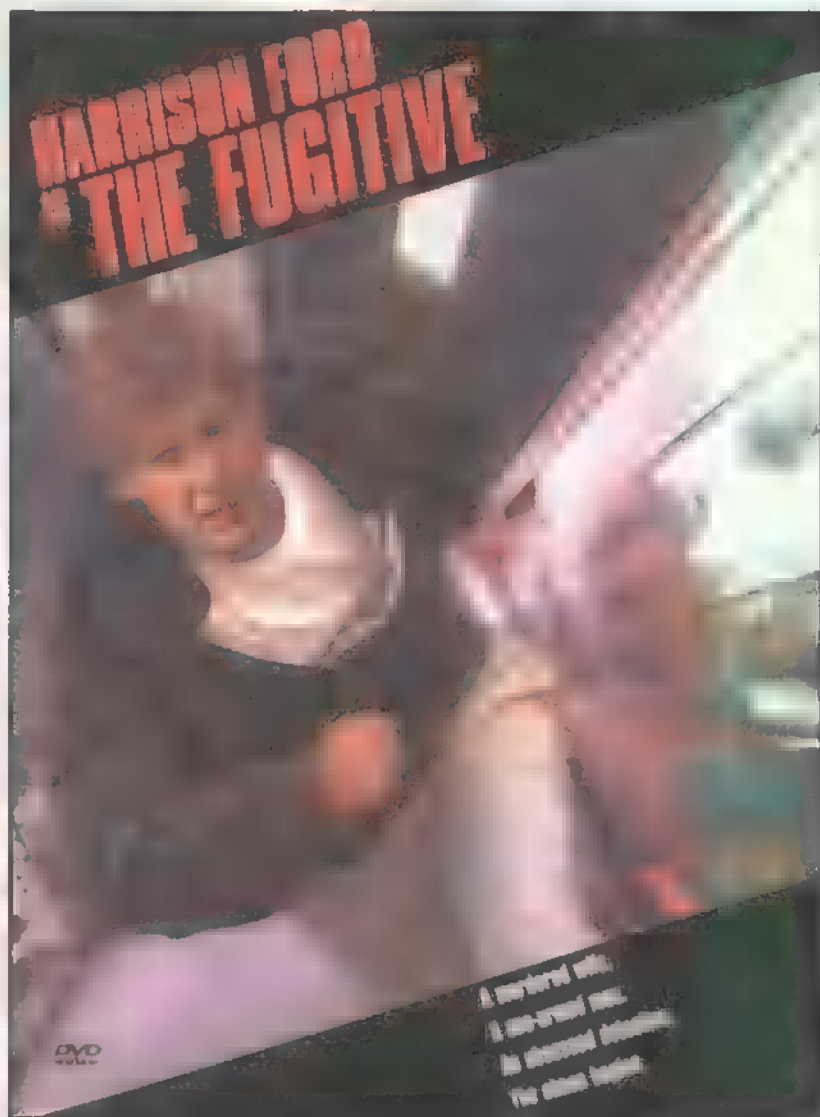
Aftutottam a DVD rovat eddig megjelent cikkeit és be kellett látnom, hogy csak éppen a lényegét felejtettük el elmondani. Azt, hogy miért koppan az ember álla a padlón, ha valahol leültetik egy méretes képernyő elé és beraknak egy DVD-t. Hagyjuk most a bonyolult műszaki részleteket! Nézzük át, mit kell tudnunk a házimozizásról.

A képminőség túlzás nélkül döbbenetes. Felejtsd el a TV-t, azon már rég túl vagyunk. Képzeld magad egy csúcfszereltségű, szuper hangzású mozi nézőterére, de vond ki a hely negatívumait – előtted ülő óriás, mögötted ülő tahó, aki a talpát a te széktámládon tartja, pattogatott kukorica nehéz, olajos szaga, stb. –, és add hozzá a videó minden erényét és előnyét – pl. tökéletes, rezzenéstelen képkimerevítés, gyorskeresés. A képzeletbeli kalkuláció végeredménye: az otthoni DVD mozi. Tudom, nehéz elképzelni, papíron láttatni reménytelen. Ha alkalmad nyílik rá, győződj meg róla személyesen, a legtöbb számítástechnikai kiállításon láthatsz ilyet.

Nos, a fentiekhez betársulnak olyan kiegészítő szolgáltatások, melyeket sem a mozi, sem a VHS nem képes nyújtani. Az első és legfontosabb a többnyelvű hang. A 2-es területi kódú filmek általában három nyelven szólnak, angolul, németül, és spanyolul. Természetesen mindegyik nyelv valamilyen Dolby hangzással szólal meg sztereóban. Ha nem értenék egyiket sem, akkor hűsznál is több feliratozás közül választhatjuk ki a nekünk tetszőt, melyek között megtaláljuk a magyart is. A feliratozás is rejt különlegességet, gyakran speciális, hallássérültek számára készült angol és né-

met feliratokat is tartalmaz. Ez annyiban tér el a megszokottól, hogy azokban a jelenetekben, ahol több szereplő látható egyszerre, a karakter nevével jelölik, hogy melyik mondatot ki mondta. (Azt hiszem, érthető a dolog logikája. Bevallom szégyellem, de én eddig nem is gondoltam arra, hogy a siket embernek gondot jelenthet még egy feliratos film megértése is.) Mind a feliratozást, mind a szinkront átválthatjuk egy másikra akár lejátszás közben is, így eszményi segítség lehet nyelvtanuláshoz. Nekem aktuális mániám, hogy az angol szöveghez angol feliratot nézek, és csak akkor váltok át magyarra és tekerem vissza a jelenetet, ha nem értettem valamit. Egyes filmeknél lehetőség van arra, hogy bizonyos jeleneteket több kameraállásból is megtekintsünk. Egyelőre ezt a szolgáltatást leginkább a... hmmm... erotikus tartalmú korongok szolgáltatják. Mindegyik filmnek van egy látványos, egyedi kivitelezésű menüje, melyből bizonyos jelenetekhez ugorhatunk, a legtöbb mozinál pedig belekukkanthatunk a szereplők és készítőik életrajzába. Szintén a menüből ugorhatunk el ritkább csemegékhez, mint például a mozi előzetese, esetleg werkfilmje, az éppen megtekintett film stílusához illeszkedő egyéb mozik ajánlója. Mind-mind olyan szolgáltatás, mely csak a DVD sajátja.

Úgy gondoljuk, hogy az egyre csökkenő árú DVD meghajtók és a TV-kimenetes videokártyák korában a DVD mozizás nem csak a kiváltságosok szórakozása. Az MPEG-2 dekóderkártya sem lét-szükséglet már. Mi a szerkesztőségben 366-os

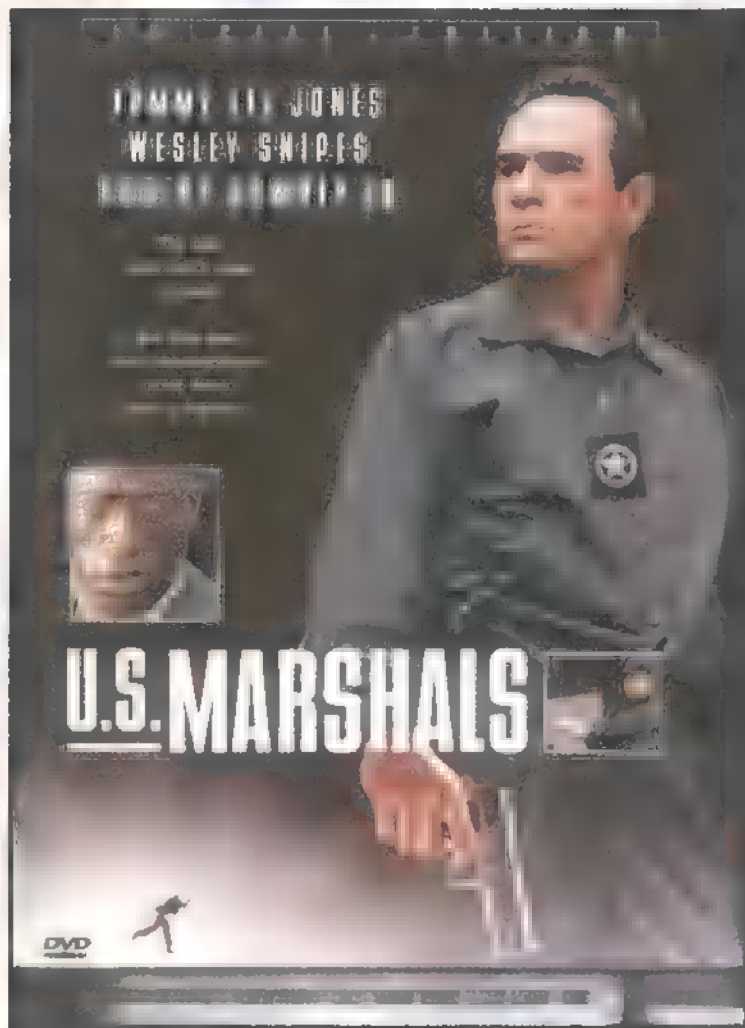


Celeron CPU-val tökéletes minőségben játszotunk le teljes képernyős méretben DVD-t, 1024x768-as felbontásban. Nos, térjünk rá a néz-nivalókra!

A **Szökevény** (The Fugitive) nem éppen a legújabb mozi, de több okból is nagyon kedvelem. Egyrészt a két főszereplő, Harrison Ford (Star Wars, Patriot Games, stb.) és Tommy Lee Jones (Man in Black, JFK) a legkedvesebb férfiszínészeim közé tartozik. Másrészt a film az akció-krimi azon fajtája, ami jobbára mentes a hollywoodi túlzásoktól, logikai bukfenckektől és hihetetlen jelenetekről – bár ebben is szerepel egy legalább nyolcvanméteres halálugrás egy duzzasztógátról, melyet a szimpatikus főhős természetesen túlél. A neves orvost azzal gyanúsítják, hogy megölte feleségét. Elítélik, de a börtönbe szállítása közben bekövetkezett közúti – és vasúti – baleset során sikerül megszöknie. A nyomába eredő rendőrbíró mindent megtesz, hogy elkapja. Sikerül elmen-

A DVD filmeket hat különböző régióköddel – hívják országkóddnak is – látják el. Az asztali DVD játsszók nem játszanak le a beállítottól eltérő kódú lemezt, mint ahogy a számítógépes DVD játsszó programok sem. Érdekes módon az általunk használt ATI DVD lejátszó program segít arra az esetre, ha meg kívánjuk változtatni a területi kód beállítását, azt tanácsolja, hogy unistalláljuk, majd telepítsük újra őt. Az egyes kódok az alábbi területekhez tartoznak. Meglepő, hogy gyakran földrajzilag egymástól igen távol eső országok kerültek azonos régióba.

- Region 1 Egyesült Államok, Kanada.
- Region 2 Európa, Japán, a Közel-Kelet, Egyiptom, Dél Afrika, Grönland.
- Region 3 Tajvan, Korea, Fülöp-szigetek, Indonézia, Hong Kong.
- Region 4 Mexikó, Dél-Amerika, Közép-Amerika, Ausztrália, Új-Zéland, stb.
- Region 5 Oroszország, Kelet-Európa, India, Afrika nagy része, Észak-Korea, Mongólia.
- Region 6 Kína.



külnie a törvény elől? Sikerül bebizonyítania ártatlanságát? Kiderül a főleg Chichagoban, Harrison Ford szülővárosában játszódó izgalmas filmből. Hogy Tommy Lee Jones színészi teljesítménye nem csak nekem tetszett nagyon, mi sem bizonyítja jobban, minthogy 1993-ban a legjobb mellékszereplőnek járó Golden Globe és Oscar díjakat is begyűjtötte a Szökevényért. A DVD változat szokásos három nyelven szól – angol, német, spanyol –, bír magyar felirattal, valamint tartalmazza a főbb szereplők és a rendező biográfiáját.

Mint folytatás fogható fel a tavalyi keltezésű **Életre-halálra** (U.S. Marshals). A két film történetét a Szökevényben megismert Tommy Lee Jones

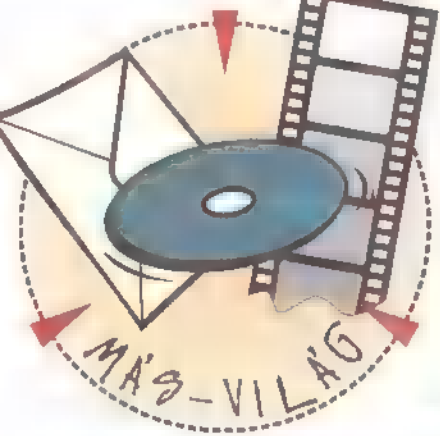
alakította Samuel Gerard rendőrbíró és csapata kapcsolja össze. Partnerei ezúttal Wesley Snipes (Passenger 57, New Jack City) és Robert Downey Jr. (Chaplin, Air America). Azonnal agyonvágnam a történetet, ha megmondanám, hogy ők most éppen jó vagy rossz fiút domborítanak. A story követi a Szökevény által kitaposott biztos ösvényt. Ha lehet, kicsit több benne az elpuffogtatott sztereotípiák és kiszámíthatóbb, mint az előző, de látványosabb, és ez sem mondható unalmasnak. Bevallom, az én életemből kimaradt a film, mert ha tudom, hogy köze van a Szökevényhez, akkor bizonyosan beülök rá a moziba. Most a DVD segítségével bepótolhattam a hiányosságot.

sőt olyan részleteket is megtudhattam a filmről, amit egyébként biztosan nem. Ugyanis a korong érdekessége, hogy egy speciális kiadást tartalmaz. A második oldal (!) nem csupán a szereplők és a rendező biográfiáját, egy „Színfalak Mögött” címre hallgató, sok képpel fűszerezett olvasnivalót, de több werkfilmet is tartalmaz. Köztük a speciális effektusokról, a katasztrófa jelenetekről, és a kaszkadőri munkáról szólót is. Mi több, az egyik ilyen összehasonlítja a két film akciódúsabb jeleneteit. A rossz hírem az, hogy a „B” oldal csak angolul, míg maga a film a szokásos három nyelven beszél, valamint magyarul is feliratozott.

PC X



PILOT-COMP A DVD filmeket a Pilot-Comp Kft.-től kapjuk. **1074 Budapest, Alsóerdősor u. 3. Tel.: 351-2338** **PILOT-COMP**



Aréna

VÉLEMÉNYEK, KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

Kedves Arénázók!

Változatlanul „helyzet van” a rejtvénytársakkal kapcsolatban. Ahogy valaki írta: „tisztá hülyeség, hogy egy számítógépnek nem lehet emilben megfejtést küldeni.” Igen, szerintünk is az, de az még nagyobb „hülyeség”, hogy rengetegen képtelenek betartani a legegyszerűbb szabályokat is. (Egyébként megnéztem, a Postagalamb tenyésztők Magazinja nem fogad leveleket postagalambbal feladva, így már nem érezzük magunkat annyira bűnösnek! J) Marad a szükséges rossz, a szelvény. Sokan ajánlottan küldték a megfejtéseket tartalmazó borítékot. Nos, szerintünk ne költsetek erre feleslegesen, meg szoktak érkezni a borítékok ajánlás nélkül is. Egy fontos kérés! Ha egy borítékban több játék megfejtését külditek be, akkor legyenek kedvesek külön-külön lapra írni azokat, melyeken feltüntetitek a neveteket és címeteket.

Mivel többen kérdeztétek, szeretnék mindenkit megnyugtatni, nem, nem ütöttük meg ■ fejünket, nem vesztettük el a minimális helyesírási képességeinket is, csak az Arénában PONTOSAN úgy idézzük a hozzánk küldött leveleket, mint ahogy megkapjuk őket. (Különösen az e havi első levél figyelemreméltó ebből a szempontból.) Ennyit az általános dolgokról, nézzük a leveleket, melyek érdekes módon szinte mind hardware kérdésekkel foglalkozik.

Különben dühbe jövünk

A kép teljessé tételéhez hozzá tartozik, hogy az alábbi e-mail subject-je a „3D tesztek, avagy az olvasók félrevezetése” címet viselte. Mivel a reklamált tesztet Sam, Joe készítette, erre a levélre ő válaszol.)

„Az áprilisi számban olvastam egy 3D tesztet. Nekem egy AMD K6-2/315 Mhz gépem van, és egy Noname Voodoo 2 kártyám (nem tuningolható Voodoo 2). Elvégeztem ugyanazokat a teszteket, amit a cikkben olvastam, és mindenhol sokkal jobb eredményt kaptam, mint a TNT.

Ezen OpenGL alatt nem is csodálkozom, így helyes. Direct3D alatt pedig kötve hiszem. Maximum, ha kikapcsoltad a vsync-et. Viszont ez nem éppen korrekt értéket mutat olyan kártyákkal szemben, ahol be van kapcsolva a

vsync. Ja, milyen felbontásban mérted?

A cikkben ■ Voodoo 2 -ről úgy írnak, mint egy elavult öslényről, ami nem is méltó arra, hogy résztvegyen a versenyben. Igaz ■ cikkben szereplő gép processzora más, de az 366MHz-en ment. Nem gondolom, hogy az AMD ojan sokkal erősebb az INTEL processzornál, hogy 16%-kal alacsonyabb frekvencián még 27.5%-kal gyorsabb legyen.

Nem igaz, egyáltalán nem így írtam róla. Olvasd el az „Igazoltan távol” alcím alatt találhatóakat. Egyszerűen már mindent elmondtunk a Voodoo 2-ről, amit érdemes volt, lapozd fel a régebbi számokat! Ha tetszik, ha nem, a Voodoo 2 túlhaladott, de MÉG nem elavult. Itt ■ Voodoo 3, a Savage 4, a TNT 2.

A Quake II -ben ugyanis 27.5%-kal gyorsabb volt az én gépem. A Viper racingban pedig 12.5% -kal volt gyorsabb az én gépem, mint a PCX tesztgép.

Szuper, örülj neki! És? Ha azonos körülmények között vizsgálod a két kártyát, akkor a Voodoo 2-t lehagyja ■ TNT az OpenGL kivételével. Képmínőségben sokkal jobb. Felbontásban szintén. A Voodoo 2 max. 800x600 képpont felbontása ma már nem éppen a csúcsmezőny. Akkor most végképp nem értem, hogy mit sérelmezel.

Valószínűleg a Voodoo 2 kártya ■ PCX tesztgépben is magasan verte volna a mezőny összes tagját a sebesség szempontjából.

Bizonyosan nem. Lásd fent.

Ami a képmínőséget illeti nem tartom valószínűnek, hogy a TNT képe szebb, mint a Voodoo 2 képe. Azt hogy éles legyen ■ kép, a Voodoo 2 is simán meg tudja csinálni, csak ki kell kapcsolni a bilinear filtering funkciót.

Láttad te már a Voodoo 2-n kívül bármilyen más 3D gyorsítókártya képét? Már a Voodoo Banshee képe is messze jobb, mint a Voodoo 2 szolgáltatta. Bocs, de biztos tudod, hogy miről beszélsz? Ha kikapcsolod a bilinear filteringet, akkor meg végképp csúnyább képet kapsz! Ez a szolgáltatás nem tesz mást, minthogy összemossa a szomszédos pixeleket, így biztosítva egy sokkal egyenletesebb, simább és kevésbé „pixelesebb” képet. A hatása akkor jelentős, ha közelről nézünk egy objektumot.

Szerintem viszont pontosan azért szép a Voodoo 2 képe, mert a távoli kis méretű tárgyakat elmossa, és így elmosva nem keletkezik interferencia a kép mozgásakor. Szerintem a mozgáskor keletkező interferencia sokkal zavaróbb, mint a távoli homályos kép.

Szerintünk meg éppenséggel piszok ronda ■ távoli köd. De milyen interferenciáról beszélsz? Mi interferál mivel?

A cikk elején ugyan meg van indokolva, hogy miért nem szerepel, Voodoo 2, de ez az indok ojan, mint

„Ojan”? Lyully!
amikor a róka és ■ farkas meg akarja verni a nyu-

A PC-X áprilisi játékainak megfejtései és nyertesei:

AMD JÁTÉK – (SOCKET 7, 3DNOW!): Kobzos Dóra (Győr), Györkös Leonóra (Budapest), Halmai Tamás (Verőce)

X-MUSIC – (HELLO): Lévai Zoltán (Berettyóújfalú), Németh Zoltán (Győr), Németi László (Budapest), Kiss Brigita (Budapest), Bartha-Kováts Pál (Hajduszoboszló).

X-REJTVÉNY – (MONDD MEG ÖDÖNNEK! BÖRÖND ÖDÖN A KÖRÖNDÖN, TAMKÓ SIRATÓ KÁROLY): Bényei Balázs (Szentendre), Nagy Zoltán (Budapest), Bogár Szabolcs (Budapest), Hadarics Norbert (Petőháza), Pávási Tibor (Budapest), Gulyás Péter (Vanyarc), Kozma László (Hajdúdorog), Kardos Zoltán (Budapest), Fekete Tamás (Tatabánya), Katona Imre (Derecske)

Az X-Rejtvény nyerteményeit a Modern Media Service postázza!

Mindenkinek köszönjük a részvételt, a nyerteseknek GRATULÁLUNK!!!

szikát, és az első ok nem sikerül, utána azt mondja a róka, „nézd farkas, már megint nincs sapka a fején”. Szóval a Voodoo 2 nem azért maradt ki, mert nem AGP -s, hanem azért, mert a PCX gépeiben TNT van, és ezért inkább letagadják még azt is, hogy létezik egyáltalán Voodoo 2. Úgy gondolom, hogy a következő számban talán illene közölni a Voodoo 2 vel mért eredményeket is.

Bikki Zsolt”

Már bocs, de ezeket te hol olvastad? Fel vagy háborodva, azt látom, de nem fogom fel, hogy miért! A bevezetőben megírtam, hogy „Csak és kizárólag a második generációs, AGP-s kártyák érdekeltek bennünket...” A Voodoo 2 hol felel meg ezeknek a kritériumoknak? A cikk alcíme is az, hogy „Van-e élet a Voodoo 2 után?” pontosan azért, mert azokat a kártyákat vizsgáltuk, melyeknek semmi közük sincs a 3dfx-hez. (Igen, az új logójuk már csupa kisbetűs.) Ami a továbbiakat illeti, a kedvedért beidézem, amit a 60. oldalon felül, az „Igazoltan távol” alcím alatt olvashatsz: „Nagyobb tesóját a 3Dfx Voodoo 2-t most azért hagytuk a polcon, mert számos korábbi tesztünkben szolgált már etalonként - az előző hónap CPU tesztjében, egy szakaszított a mostani tesztkonfigurációnak megfelelő gépben mértünk vele a Quake II segedelmével OpenGL teljesítményt -, illetve terveink szerint majd az új Voodoo megjelenésekor szeretnénk egy bővebb tesztet készíteni.”

Azaz, vedd elő az előző számokat, melyekben ugyanezen a gépen, ugyanezekkel a programokkal, ugyanezeket a teszteket végeztük el. A finoman szólva sajtóságos helyesírásemből arra következtettek, hogy nem lehetsz túlzottan vén. Így az 50-es évek közötti bejelentőit meghazudtoló stílusod különösen rémítő!

Hardware kérdezz-felelek

„Legyetek szívesek írjátok meg nekem, hogy mit jelent az alaplapokon (ABIT-BH6) az SB-LINK

csatlakozás, valamint azt, hogy a „Wake up On Lan” miként működik, hogy kell bekötni egy „mezei” NE2000 kompatibilis PNP kártyán! Köszönöm

Dinnyési Zoltán”

Az SB-Link arra szolgál – mint azt egy Asus P2B leírásból megtudtam ☺ –, hogy ha összekötöd ezzel a csatlakozóval az SB64D vagy kompatibilis PCI-os hangkártyádat, akkor az kompatibilis lesz az SB16-tal. Szerintem igazából csak a régebbi DOS-os játékoknál van jelentősége. A hálózaton keresztüli bekapcsolásnak nem sok jelentősége van otthon, de ha mégis erre vágnál, akkor sajna olyan hálókártyára van szükséged, mely támogatja ezt a funkciót. Az NE2000 kompatibilis kártyával ez nem fog menni.

„Szerintem az AMD rejtvényben elírtátok, a K6-3 Super 7-foglalatba illeszkedik, nem Socket 7-be.

Katona Gábor”

Nem szúrtuk el. A Super 7 olyan Socket 7 foglalattal bíró alaplap, mely képes 100 Mhz-es FSB-t szolgáltatni a CPU-nak. A foglalat az Socket 7.

Csak komolyan!

(Feladó nélküli borítékban, a „PC-X Klubnak” címezve.)

„Egy véletlen alkalmával találkoztam ezzel a folyóirattal, s habár én nem is vagyok rajongója az éléle játékoknak, semmi kifogásom az újságukkal. Ám a Vélemények és kérdések rovatban szomorúan tapasztaltam, hogy a beküldött cikkek hangulata már túllép a barátiason. Egyúttal még szeretném megjegyezni, hogy – bár tudom, most ez a divat – sok véres és agresszív játékot reklámoznak. A következő pedig egy kérés lenne: A Commandos nevű játékról ha írnak egy cikket, megköszönném.

Tóth László”

Kedves László!
(Nem, bocsánat, sztornó! Ez túl „barátias” lett. Törölje ki Mariska!)

Kedves Tóth úr!

Ugyan levele a PC-X Klub számára lett címezve, mely PC-s hálózati játékkal foglalkozó szolgáltató intézmény, és levelek megválaszolása nem tartozik hatáskörükbe, méltányosságból sorait a PC-X Magazin, Levélmegválaszoló Ügyosztály, Különleges Levelek csoportja hatáskörébe utaltuk.

Önnek teljesen igaza van abban, hogy a nekünk küldött levelek – mert ezek bizony levelek és nem cikkek – hangvétele meglehetősen közvetlen. Mi ezt így találjuk helyénvalónak. Ha az Ön számára ez elfogadhatatlan, akkor engedje meg, hogy a figyelmébe ajánljam a „Csődértesítő” című kiadványt, mely abszolút hivatalos hangvételével valószínűleg közelebb áll majd az Ön ízlésvilágához.

Sajnos ellent kell, mondjak Önnek, mi egyetlen játékot sem reklámozunk. A PC-X Magazin hasábjain megjelenő ismertetőik és cikkek éppúgy nem reklámok, mint ahogy egy napilap „Elfogták a templomok fiatalokú kegyesfosztogatóját! Ifj. K. Csaba a rács mögött!” szalagcímű cikke sem a Magyar Bűnözők Szövetségének felhívása. A PC-X Magazinban megjelenő reklámokat játékforgalmazással foglalkozó cégek adják fel, így ezek tartalma nem tartozik hatáskörünkbe. Kérjük, reklamáljon náluk!

Meglepetéssel tapasztaljuk, hogy az erősza-kos játékokat elítélő sorai után nem a „Futyfurutty és a Gömbölyű Dobókocka”, „Barbie Baba Backstreet Boys koncertre megy”, vagy az „Én kicsi rózsaszín, lila pöttyös pónim, csipkés anorákja” című játékokról szóló cikk felől érdeklődik. Javítson ki, ha tévednék, de emlékeim szerint a Commandos című játék, melyről 1998 szeptemberi számunkban írtunk, éppen arról szól, hogy céljaink eléréséhez, letketlen módon, számos ellenséges katonát kell brutális kegyetlenséggel elpusztítanunk!

PC-X

A szabályok változatlanok, megfejtés csak sarokkal!

Mostantól mindenki annyi megfejtést küld, amennyit akar. De tényleg! Csak éppen bevezetjük a „vágd le, és küldd be a sarkot” módszert. Csak az a megfejtés lesz érvényes, amely mellett a borítékban megtaláljuk az itt jobbra látható sarkot. Semmilyen más eljárást – lenyomás, egész oldal kivágása, e-mail stb. – nem fogadunk el! Részletek a márciusi szám Arénájában.

Továbbra is azt szeretnénk, ha minden megfejtés külön lapokon érkezne, és mindegyik olvashatóan tartalmazná a megfejtő nevét és a címét. Megértésedet köszönjük, és még egyszer elnézést kérünk azoktól, akik eddig is tisztességesen játszottak velünk – higgyétek el, a ti érdeketeket szolgálja ez a döntés!

Emlékeztetőül a postacímünk: 1537 Budapest, Pf. 386. Ide várjuk a borítékokat.





Menjünk Amerikába!

AVAGY REPÜLNI JÓ, NEM TUDTÁTOK?

Az E3 árnyoldalairól olvashatsz a bevezetőben, de az utazás és maga Amerika is megérdemelne egy külön eszmefuttatást. Maradjunk egyelőre az előbbinél. Tehát, Budapest-Los Angeles járat, Malév/Delta koprodukcióban, 1999. május. Íme!

Úgy kezdődik, hogy befizetsz egy tisztes összegű összeget egy utazási irodában – ez a repülőjegy. Aztán kimész a reptérre az utazás napján, felszállás előtt egy órával, és a kedves hölgy a pult túlsó oldalán közli, hogy semmi esetre sem tud adni két széklet egymás mellé. (De jó!) Azt tanácsolja, próbáld meg elcserélni a gépen.

És kezdetét veszi a 8 óra 40 perces út New Yorkig. Gondolj bele, össze vagy zárva egy légtérben kb. 200 utassal, mindenkinek van fél négyzetméternyi helye. Ki így viseli, ki úgy. Hazafelé jövet például roppant szimpatikus, Amerikába szakadt, idősebb magyar honfitársainkkal utaztunk egy sorban, akik az utaskísérőkkel – ki tudja, miért – angolul beszélgettek, egymással viszont magyarul, mégpedig ahogyan a torkukon kifért (Lujzaaaa, te eszed már a reggelit? „Nem, hoztam szardíniakrémet, azt eszem!” stb.). Nos, Lujza egy sorral hátrébb ült, ezért volt szükséges a hangerő, amelyet valószínűleg az összes légi irányítótorony is meghallott alattunk. Egyeseket elvarázsol a repülés, és teljesen megfélemledik magáról. „Kapcsolják be biztonsági öveiket”. Nem kapcsolja be. „Tegyék egyenesbe az ülést”. Még jobban hátradől. És még sorolhatnám. Mindig mindenre külön figyelmeztetni kell. Amikor pedig a végén az ember az orrban lévő kijárat felé átsétál a Business Classon, megdöbbenve tapasztalja, hogy ott valami ősember-csürhe járhattott: párnák, takarók szétdobálva, bokáig újságpapír mindenfelé a földön.

Az is igaz, hogy nincs, ami kiváltsa a jóindulatot. Egy repülőgép látványa kívülről olyan magasztos, tiszteletet parancsoló, de hogy mennyire le lehet robbanva egy ilyen Boeing 767, az borzasztó. Az ülések recsegnek, kényelmetlenek, a lehajtható asztal kopott, foltos, koszos, a karfából kihajtható csatornaváltó-hangerőszabályzó nem hajtható ki egyáltalán: berohadt. Milyen szerencse, hogy éppen kéznél van a kiosztott fejhallgatók kétágú csatlakozója, vagy akár biztonsági öv laposabbik része, amelyet így vésőnek használva ki lehet ütni a panelt a tokból.

Hogy aztán elszörnyülködünk azon, hogy le-

het valami ilyen mértékben mocskos és elhasznált. A fejhallgató aljzat kontakthibás. Külön jó, hogy kétágú: vagy az egyik, vagy a másik, vagy mindkettő. Esetleg a fejhallgató az, amelyre a kis szivacsbetétet sebészi ügyességgel kell rátenni, különben szakad. A gépen a filmet egy közepén levő, viszonylag nagyméretű vászonra vetítik. A projektor rosszul van beállítva, kb. 5-5 centimétert balra és felfelé a falra világít, továbbá érzékeny a világosabb színekre (lehet, hogy a videó) – ilyenkor akkora kacsaficákat nyom a képbe, hogy örömmel nézni. Ha esetleg a film közben valaki percekig fehér ruhában volna...

Repülőgépen kajálni kész művészet. A rendkívül kicsi asztalon egy hasonló méretű tálca, egy műanyagpohár, és azon kajáknak kell elférnie, amitől megszabadítjuk a fő fogást, hogy hozzáférhessünk. Késsel-villával, oldalához szorított karral, kultúraltan eszik a magyar. Az étkezést befejeztével a különböző tálkákat, poharakat próbálja egymásba illeszteni, PkZippelni, egyfajta IQ-tesztként. A menüről: két kaja közül lehet választani, de aki ténylegesen választani akar, az jó, ha három órával a repülés előtt „becsekkel”, és az első sorokba kéri a helyét, mert a farokszárny felé kö-

zeledve vésszesen fogy a csirke, és csak marha marad! Mindig jár mellé saláta, öntettel, természetesen, valamint egy hasonló kis tálkában sütemény. Általában van két szelet (3 mm vastagságú, 5x5 cm-es) kenyér, esetleg hasonló dimenziójú zsömlé. Vaj is van, hogy könnyebben csússzon. Ehhez kétszer kap inni az ember: egyszer valamilyen kísértőt egy műanyag pohárba, másodszer pedig kávét vagy teát egy kis bögrébe, de annak van hely a tálcán (már amikor). Szóval, jó félórásra remek szórakozás tetrisezni az evőeszközökkel, étel- és italtárolókkal, ezzel is megy az idő.

Nyolc órával és 20 perccel később kissé nyújtottan magad mögött hagyod a madarat, és megpróbálsz bejutni az országba (otthon éjjel 10 óra felé jár az idő). A repülőtéren bohóckodást követően eljutsz a Delta épület váró részébe (5-10 ferihegy méretű), ahol rögtön kiderül: nem két órát kell várnod a csatlakozásra Los Angeles felé, hanem 4 és felet. Cserébe az extravarákózás utolsó óráiban ingyen kólát és aprósüteményt szolgálnak fel. Alig várod, hogy felszállj a másik gépre, és gyorsan bepakold a vacsorát. Magadra húzod a pokrócot, fejed alá rakod a párnát, kinyomod hátra a székletet, és szunyka. Öt óra múlva, álmos szemekkel pislogsz az alattad elterülő éjszakai városra, és számolod az egy négyzetkilométerre eső baseball pályák számát.

Megérkeztél!



Ez aztán a hiper-realisztikus repülőszimulátor

VIRTUAL WORLD

Akció!

Átrium Mozi
1024 Bp Margit krt. 55
tel.:316-0186

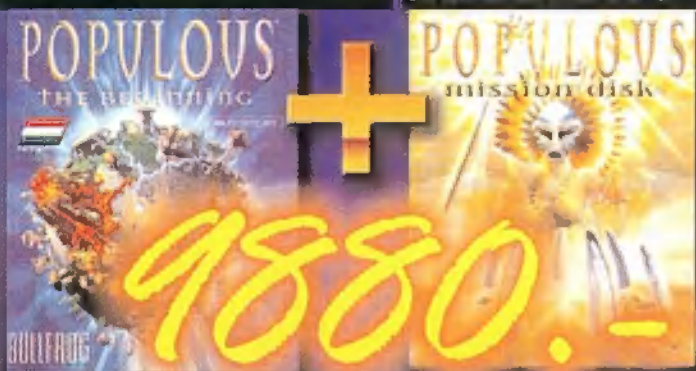
Mammut Üzletház
1022 Bp Lövőház u 8 II em.
tel.:345-8141

Alfa CD center
1148 Bp Örs Vezér tere
tel.:2222-350

Újlaki Üzletház
1036 Bp Bécsi u 34-36
tel.:250-5200/122

POPULOUS 3

**POPULOUS 3
Mission Pack**



~~11880~~ ~~7980~~

Populous 3

+

Küldetés-csomag = 19780 Ft helyett most csak 9880 Ft!

NEED FOR SPEED 3 PRIVATEER 2 THE X FILES: UNRESTRICTED ACCESS



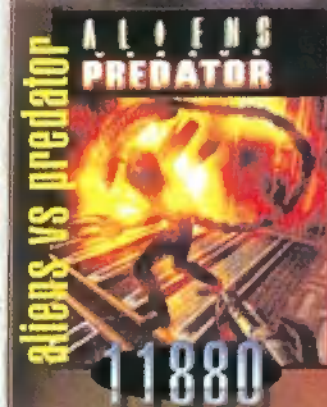
~~9880~~
5880

~~11980~~
1990

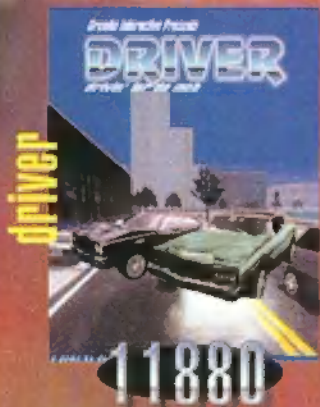


~~5880~~
1990

ALFABETIKUS ÁRLISTA



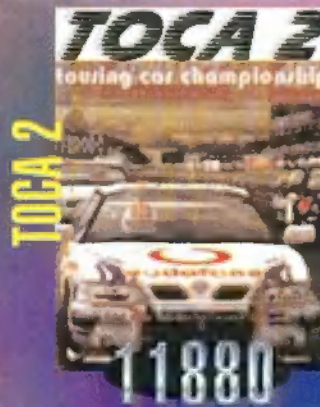
11880



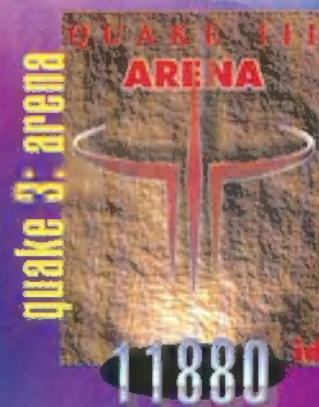
11880



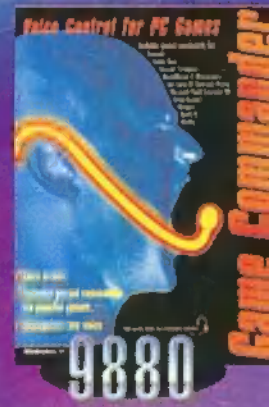
9880



11880



11880



9880

Alpha Centauri	9880
Army Men 2	9880
Baldur's Gate	9880
Blood 2	9880
Carmageddon	3880
Civilization-Call to Power	9880
Dark Reign	3880
Darkening-Privateer 2	3880
European Air War	10880
Fallout 2	9880
Game Rage	3880
Hardline	1880
Half Life	9880
Heroes of M&M III	9880
Lula I-II Pack	9880
Jane's WWII Fighters	9880
M.A.X. 2	5880
Myth 2	5880
Oddworld: Abe's Exoddus	9880
Pro Boarder	9880
Pinky & the Brain	9880
Resident Evil 2	9880
Settlers 3	7880
Shogo - M.A.D. (HUN)	6880
SimCity 3000	9880
Superbike Championship	9880
Tomb Raider 3	9880
Turok 2	9880

Caesar 3	9880
Carmageddon 2	7880
Commandos Mission	7880
Championship Manager 3	9880
Delta Force	9880
Earth 2140 + Miss.	4880
F-16 Agressor	10880
Filmlexikon	5880
Get Medieval	5880
Heretic 2	4880
Imperialism 2	9880
Jack Orlando	2880
Jövő Titkai	7880
Knights & Merchants (HUN)	5880
Lands of Lore 3	9880
Might & Magic VI	5880
Outlaws	4880
Powerslide	9880
Rage of Mages	5880
Recoil	8880
Sanitarium	9880
Settlers 3 Mission Disk	3880
Sin	9880
Sin Mission	7880
Turok	3880
Trespasser	9880
Worms Armageddon	9880
X-Wing Alliance	9880

Az alábbi programokat már most jegyezd elő, hogy a megjelenése napján exkluzív ajándékkal az országban a legjobb áron kaphasd meg! :

TA: Kingdoms	Dungeon Keeper 2
Duke Nukem 4ever	Tiberian Sun
Outcast	Daikatana

AKCIÓS ÁRAINK

Agent Armstrong	1880
Atlanta	1880
Bad Mojo	2480
Conquest Earth	2880
Darklight Conflict	2880
Deathmatch Maker	990
Destruction Derby 2	2880
Ecstatica 2	1880
Heroes of M&M II	3880
King Dengotti	1880
Magic Carpet	1880
Outpost 2	1880
Sabre Ace	2880
Virus	2480
Woodruff	2480
X-Men	1880

TOVÁBBI INFORMÁCIÓKÉRT ÉS RÉSZLETES ÁRLISTÁNKÉRT HÍVJA ÜZLETEINKET.

ALIENS

V E R S U S

PREDATOR



... Δ ΛΕΓΧΟΒΒΔΚ! ... ΛΕΓΥΪΖΗΤΕΤΛΕΝΕΚ! ...??
„Αι rettegés ERŐT ad nekik!”



... İDEGENEK! ...
... ΕΛΠΥΣΖΕΤΕΤΛΕΝΕΚ! ...??
„Nem tudjuk honnan jöttek,
hová tartanak,
de jelenlétük maga a HALÁL!”



... ΞΑΓΑΔΟΖΟΚ! ... ΛΑΤΕΤΛΕΝΕΚ! ...??
„Α galaktikus fejvadász szemében az ellenfél
csak egy újabb TRÓΦΕΑ!”

**Cél a TŰLÉLÉS, a győzelem csak REMÉNY!
de KINEK Α ΒÖRÉBEN?...**

Magyarországi képviselő: EcoBIT Multimédia 1077 Bp, Wesselényi u. 25. Tel: 351-3078

Kiemelt forgalmazók: 576 Kbyte Shop 1024 Bp, Lövház u. 2-6. (Mamut Üzletház) Tel: 345-8076 • 576 Kbyte Shop 1137 Bp, Pozsonyi u. 14. Tel: 359-0576 • 576 Kbyte Shop Pólus Center, Center Court 237. Tel: 419-4117 • Automex 1072 Bp, Wesselényi u. 21. Tel: 461-5700 • Automex Kft. 1072 Bp, Rákóczi út 4. Tel: 351-5015 • BASE Szoftver Diszkont 1072 Bp, Dob u. 45. Tel: 351-8395 • CD-Galaxis 1114 Bp, Vásárhelyi Pál u. 8. Tel: 361-4061 • CD-ROOM Multimédia Stúdió 4024 Debrecen, Vár u. 10/c Tel: 52/347-233 • CORA Hipermarket 2011 Budakalász, Omszk park 1. Tel: 26/541-583 • CORA Hipermarket 2045 Törökbálint, Torbágy u.1. Tel: 23/515-582 • FOTEX Records Virgin Megastore Duna Plaza 1135 Bp, Váci út 178. Tel: 465-1105 • FOTEX Records 4025 Debrecen, Piac u.23. Tel: 52/428-027 • FOTEX Records 6720 Szeged, Kelemen u. 8. Tel: 62/481-835 • FOTEX Records 8200 Veszprém, Vár Artház Tel: 88/427-489 • HERTA Bp, XV. Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel: 419-4020 • HERTA Bp, Kerepesi út 73. (Plazza Üzletközpont) Tel: 262-3164 • HERTA Bp, Dohány u. 37. Tel: 322-7846 • HERTA Bp, Könyves K.u.12-14. (Lurdy-ház) Tel: 456-1131 • Juventus team 1145 Bp, Róna u.161. Tel: 221-5453 • Kim Soft Multimédia CD-Shop, 1067 Bp, Teréz krt. 23. 302-8996 MediaMarkt Europark 1191 Budapest, Üllői út 201. Tel: 347-1650 • MegaModell Pólus Center, Market Street 281. Tel: 419-4175 • Office Depot Pólus Center 1152 Bp, Szentmihályi út 131. Tel: 414-2300 • Office Depot Kecskemét Pólus Róna Bevásárlóközpont Tel: 76-501-820 • Office Depot Törökbálint, SCB Bevásárlóközpont Tel: 23-516-634 • Virtual World Alfa CD-Center 1148 Bp, Őrs Vezér tér 23. Tel: 222-2350 • Virtual World Átrium Mozi 1024 Bp, Margit krt. 56. Tel: 316-0186 • Virtual World Mamut Üzletház 1024 Bp, Lövház u. 2-6. Tel: 345-8141 • Virtual World Újlaki Üzletház 1036 Bp, Bécsi út 34. Tel: 250-5200 • Virtual World Újpesti Centrum 1041 Bp, István u.10. Tel: 369-5155